

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2009年10月号
2009 Oct. 12
总第十二期
零售价25
推广价20元
TWO DIMENSIONS MONIC
二次元狂热
4GB DVD光盘：
C76同人音乐海量精选
C76东方音乐海量精选
NICONICO歌手专题
C76同人游戏精选
不错过C76的精彩！
封面故事
ETERNITA
－遥远的世界
机械・少女和幻想
中国绘师ky
超人白莲・万世巨星
『东方星莲船』介绍以及深度解析
平民自己的天籁音
Niconico歌手介绍
我们扫的不是雷，是寂寞
热腾腾、湿漉漉的C76扫雷大作战
C76精选海报+中国原创同人海报
『幸运星』之小司精美和风全身纸模
二十载光阴，英雄们的传说不灭
——英雄传说20年系列回顾专题



重小說
01
创刊号
重口味轻小说志
NOVEL
2009.10月号 总第1期
定价：RMB20.00元
附赠
虚渊玄作品
精选音乐CD14首
+隐藏BGM2首
最美丽的爱情是毁灭
Nitro+镇社之宝
剑笔之达人
虚渊玄专辑
「鬼哭街」
灵魂和回忆，是否能像杯中的水，分成五份后再合而为一？在近未来的魔都，孤独的剑客孔涛罗，为找回妹妹的魂魄向昔日的伙伴展开了复仇。虚渊玄将香港武侠小说与『攻壳机动队』结合创作出的不朽经典！
「吸血歼鬼」
永恒的生命，世间之人梦寐以求的东西，对普通的高中生伊藤惣太来说，却是那样的痛苦。在被吸血鬼啃食逐渐吸血鬼化的进程中，一个个朋友惨遭毒手，他究竟要何去何从？军械大宅虚渊玄变身系小说扛鼎之作！
1本杂志=4本小说!?
4卷小说
完全收录!!!

二次元狂热

2009 年 10 月号 / 总第 12 期



http://www.aspot.com.cn/

本期封面作者：雪樱樱
本期封底作者：obi-wan

执行主编：JEDI
特约翻译：HEJOB、Zyy、ASFOG
特约编辑：猫流、小黑、秋叶、玖羽
美术总监：谭冬雪
美术编辑：小榕
广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
主编 MSN：jediliao@hotmail.com
投稿反馈信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
通讯地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 15 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价：20 元

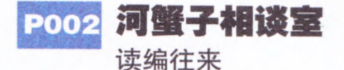
二次元狂热 版权相关声明

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为『二次元狂热』出力～

同时征集对女仆、制服、水着有爱的萌少女，以及对 Soundhorizon 以及工口游戏 cosplay 有爱的 Coser，请务必联系我们，成为我们的模特～





Contents 2009.10

光盘目录





本刊独家网络内容合作天极网动漫频道

投稿可以画在调查表背面也可以通过电子邮件的方式 liao.huiqi@gamespot.com.cn

图：TID

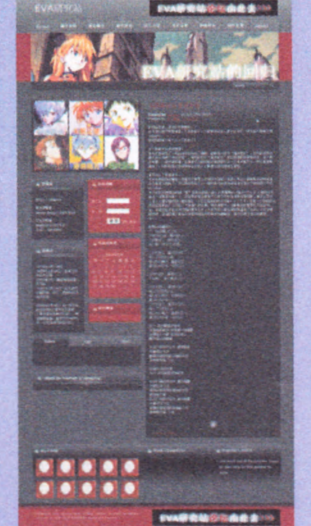
河蟹子の相谈室

等大家拿到这期书的时候，耀君的生日也该到了吧？大家就好好在家享受假期吧，这本刊的邪恶主编也终于可以小小地休息一下了。此外有很多读者建议调查表做成电子格式的，欢迎大家把对《二次元狂热》的建议，还有想对河蟹子说的话用电子邮件发来：liao.huiqi@gamespot.com.cn 或 jediliao@hotmail.com 都可以。

此外还可以到《二次元狂热》的官网论坛发帖，地址是 http://bbs.aspot.com.cn，这里也是《801 彼女》、《动画基地》和新刊《重小说》的家（由于我们的防广告软件机制，只有回了 5 个帖子后才能发新贴，希望大家能谅解）。



第十三期封面 出自《ETERNITA－遥远的世界》作者 雪樱樱
第十三期封底 出自《莉可丽丝－朱红－》作者 Rie



【JEDI（曾经）的 EVA 研究站复活！】

中国大陆最早也是曾经最好的 EVA 主题站“EVA 研究站”经过长年的荒芜之后，终于在几位元老 suezou、EVA 初号机、土根儿和 neutrino 的努力下复活啦！在这里 Jedi 要利用职务之便谋下私利，感谢所有为研究站付出努力的大家，我作为前站长和创建者，还真是失职啊……今后研究站一定要强大啊！

http://www.cnnerv.com/

欢迎大家去捧场～

【致歉声明】

《二次元狂热》第十一期 P35 上方的图作者为“叉鸡饭”，在此为我们编辑的疏忽向作者以及广大读者致以歉意。

ID 三根 男
From 广东汕头
QQ 106026786

“萌……萌你妹？！”没见过“X 你妹”也可以用来做栏目标题的！

其实这标题是来自河蟹子吐槽别人的一句“萌……萌你妹啊！”（做栏目标题怎么了，说不定还能做书名呢……）

ID Kanaria 女
From 未知
QQ 444138603

自从买了某一期 2DM，我真是相见恨晚！我敢说之前每个月买的杂志也浪费钱了，一本 2DM 就足矣！大爱又宅又萌的东西，让我更加了解“东方”世界，最近我在画“东方”的同人图，不知河蟹子收货么？画得不怎么专业，跟天朝绘师们没得比，想投稿试试～可以么？可以么？还有啦！为什么 2DM 到了每个月月上旬才有卖啊！明明是 20 号应该有卖的，在广州咋就那么慢？害我几乎隔一天到书店问一遍看一遍，老板都快认得我了，路过报纸摊也扭头去看有没有，连报纸亭老板差点也把我当“窥视狂”了啦～～哦不，是“偷窥狂”啊～都用奇怪的眼光看我，都怪你～～河蟹子，你就不能早点出现么～～T_T

人家散步到广州也是需要时间的啊，货车咕咚咕咚的开得可慢了。话说能跟老板相识也是一种缘分啊，你们要幸福哦 =3=

ID 星啮 男
From 江苏徐州
QQ 369496422

本人宅生活过得很辛苦，四周几乎都是不看或者资历浅显的小白同志们，不过只有唯一的女宅友是心灵的依靠。终于体会到被叫欧尼酱的酥心感觉了，妹控万岁！（最后诚恳的希望，被河蟹子发自内心的叫一声欧尼酱）本人上月终于收到两张调查表了，这就是爱的力量啊，万岁！

小白很好的，星啮同学你不要黑他们啊。而且，其实你是来晒









Singoka 中国香港



Aisk 李夏 长春

妹子的吧，哼，还想人家叫你欧尼酱，回去抱你的宅女妹子去吧！调查表两张原来是如此值得欢庆的事情么？以后把赠品改成送四张调查表好了 =_,=

ID 许业成 男
From 江苏苏州
QQ 275179706

今年暑假我们学校第一次组织了动漫社，我有幸参与了COS活动，活动之余我还把一个很纯洁很天然的学妹拖进了二次元的深渊中，我感觉自己还真是功德无量。

许业成同学你是在向所有充满怨念的宅男放闪光弹么！

ID AR-SAYA 女
From SHK
QQ 369467129

虽然好像从以前开始就是，不过这期特别男性向嘛……喂喂照顾一下买杂志的女孩子啊。

其实你看我们上期在介绍Nico文化的时候不是有放广受腐女（重口味）喜爱的兄贵——比利叔叔吗？你看他的笑容多迷人……



ID MADAO 男
From 浙江宁波
QQ 无

每次看相谈室，我就会内流满面。河蟹子Sama真是我的[哔]像，至于这个[哔]音，就请河蟹子Sama自己适当的理解。PS：我要回函！

噢，又一个要回函做赠品的。多谢废柴同学把人家当[哔]像呢，人家也把废柴同学当[哔]像呢，当然这个也请你自己适当理解，不过绝对跟你想的不同哦 =_,=

ID 猫斯特洛夫斯基 男
From 不确定
QQ 281696757

老爸指着备长炭说："你看，都是小娃娃。"于是我把屋里海报全换水着了。

呃，备长炭多萌啊，真想抱一只陪我坐相谈室里。不过为何要换水着呢？邪恶的东西有很多不是么？嘿嘿 = =+

ID 陈思宇 男
From 江苏南京
QQ 无

有一天，我妈看完我所有动漫杂志后对我说："《二次元狂热》这书里面人物画得乱七八糟的，不像本健康的书，下次少买。"我顿时无语，心想：为了她少废话，下次买来后直接藏起来算了。

出现了！传说中的叛逆少年。难道你想将我塞到黑洞洞阴森森脏兮兮的床底么？人家才不是什么糟糕杂志呢！

ID kaon 女
From 广东广州
QQ 282034201

学校突然抽筋取消补课，结果下了8G的ASL2008。啊啊啊啊啊啊！！！！！娃水树叫奈奈的女人！你这么帅这么萌是想让人萌死吖！！！赞不要像秋叶原哪个死宅一样猝死吖！！！奥井姐姐大人！女王大人！请让我为你死吧！！！轮舞-revolution是神曲吖！少革最高！！！宝野魔女大人您又携带管制刀具wwww由衣酱你也好萌啊！

（被吓到）好可怕的百合狂人，快来人把她拉出去T_T

ID 马君千 男
From 江苏无锡
QQ 370143083

这个暑假对于女仆的爱又大大升温了，终于忍不住又收了套女仆装(偶为什么要说"又"……)呐、呐……河蟹子酱，什么时候穿上女仆装叫偶主人捏？嘿嘿，这个暑假收了个女仆，挺萌的呢，偶至今处于口水状态啊。

又一个送女仆装来的……（我也为什么要说"又"捏？），今年过节不收礼收礼只收女仆装么？话说收了个女仆什么意思？是指你买了个手办么？真是糟糕的人（指

1. 祝二次元狂热一周年生日快乐！
2. 本来我妈妈是不喜欢我玩动漫的，可是这次她帮我一起布景，河蟹子也要谢谢她哟！
3. 不知道为什么我每期都买（包括特刊也一样），赠品除光碟外一样也没有动过，回函只寄了第一张。觉得好可惜呀第一张。
4. 这本杂志特有爱，我喜欢人偶えな（第一期）还有就是相谈室里帮阿宅找红白的事，好感动！多么纯情！内心无爱，龌龊的阿宅，都给我去扑街。统统死ね、死ね、死ねね！！！！！！
5. 我会坚持下来的！感谢二次元在没有妹子的时候给我纯情的安慰。（立志成为监督，脚本，剧本，声优的我）



北哲 成都

蛋疼囧新闻 >>
Real Onion News in 3D world

文 / 猫流、秋叶

暑假结束了——虽然有不少脑残人士争相敞开自己的“心灵之窗”，在2ch刷新下限，让众多无辜群众纷纷表示“躺着都中枪、莫名被代表”，一时之间乱成一团。但11区也不得安生，一款NDS游戏就让阿宅们如痴如醉，纷纷带着NDS上厅堂下厨房、买香水游街行，广大人妻只能独守空房满脸寂寞，同样一片混乱。纯爷们的春哥也不闲着，竟然有望配音《阿童木》，怪不得阿童木开山裂石强大无比干打不死同一招数还不会吃两次，原来是信了春哥满了BUFF……成了纯爷们啊！

>> “为了孩子的明天，合众国日本”

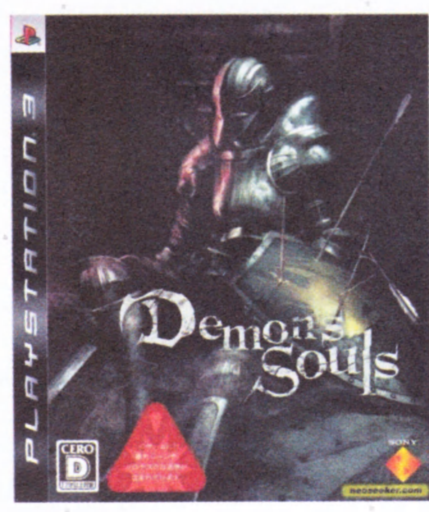
大家都知道日本上有首相“蔷薇麻生”，虽然他已经卸任，回老家养老去了，不过日本宅男们又有了一个新的偶像。在前段时间举行的日本众议院大选中，有一位名叫前田祯信的38岁无职阿宅勇敢地参加了竞选，并且模仿鲁鲁修，提出“建立日本合众国”的选举口号，一时间风头无两，引起了阿宅们的广泛关注。虽然这位真·勇士最终未能竞选成功，得票数也位于全部参选人员中的倒数，不过他的勇气还是值得大家敬佩的。毕竟，只能活在现实与2D夹缝中的我们和努力向现实世界传播2D理想的真·阿宅大叔还是有着不小的差距的。前田大叔你虽然没有腹黑皇子的超高智商，但如果您坚持不懈地继续参加下一次选举，广大阿宅群众一定会继续支持您的，Fight！



>> 魔法使之夜跳票传说，奈须沉迷游戏不能自拔？

年初，TM官方消息称幻之名作《魔法使之夜》将于今年秋季发售，于是月厨们竞相奔走相告，头顶青天、泪流满面。不过在夏季的尾巴上，《魔法使之夜》却公布了延期至2010年发售的消息，于是悲剧上演了——虽然官方的道歉中有些冠冕堂皇的理由，不过貌似导致《魔法使之夜》进度来不及完成的元凶竟然是奈须本人。尽管全社上下一起努力要将这部奈须的处女作拿出来骗钱，不过蘑菇本人却玩物丧志，因沉迷于PS3平台的《Demon's Souls》而耽误了剧本写作，最终发生了游戏延期发售的惨案，这是何等的失态啊 ==





>> 可爱就是正义，日本美女议员市民运动会写真引发热议

日本最美的市议员藤川优里的一举一动都能牵动广大阿宅的心，80年出生的藤川在07年4月22日以八户市市议会议员选举史上最高的6962票当选，真可谓年轻有为。自前段时间在自家博客上传短发照引起热议之后，藤川又在9月6日上传了自己参加市民运动会的照片，又一次得到了“可爱到爆！”的好评。果然身为全世界最美的女性政治家一定要有服务广大阿宅的献身精神才行呢~如果藤川小姐将来竞选日本首相，相信会得到阿宅们排山倒海般的支持吧。






>> 新感觉恋爱游戏《Love plus》发售，带给阿宅不一样的恋爱体验

恐怕以前没有哪款恋爱游戏能引发如此热议，甚至在读卖新闻的发言栏中还出现了“我和《Love plus》到底谁更重要？”、“最近发售的恋爱游戏导致老公经常心不在焉的，让人感觉很麻烦啊”之类的大量家庭主妇的投诉。这款Konami于9月3日发售的即时恋爱模拟游戏《Love plus》目前在日本已经形成了一种新兴的社会现象，游戏一刚发售就引发购买狂潮、秋叶原大面积断货、亚马逊品切，甚至在某耳机的关联商品中还出现了“17%的购买者还购买了《Love plus》”的信息。为了能和NDS女友顺利完成“接吻”，阿宅们还用棉签代替了触摸笔；为了能创造和女友相处的氛围，阿宅们还用一种止汗剂营造女高中生刚刚换完衣服的气息，导致这种止汗剂迅速在超市中脱销（这是何等的战斗力啊，阿宅们才是真·战斗种族啊）；更有中毒过深的阿宅为NDS购买了价值高昂的项链……这款《Love plus》究竟会将患有三次元恐惧症的阿宅们改造成什么样呢，难道这个岛国要就此绝后么？







>> K-ON 烂手鼠标垫上市，澪ED装香艳四溢

烂手鼠标垫军团Dreamland在烂手领域越走越远，C76上刚卖完早苗，最近又出了一款澪的ED装鼠标垫。这款鼠标垫完全符合烂手之名，乳量十足，相信手感一定很好。此外，擅长塑造表情的Dreamland又一次发挥了他们的特长，躺在床上的澪脸上的娇羞表情实在让人血气上涌啊。不过，偷偷告诉大家一个小秘密，其实烂手鼠标垫不是用来烂手的，和香蕉组合在一起才是王道哟（原来大家买的不是鼠标垫而是寂寞啊）







日本第一夫人称自己曾被外星人绑架



继民主党击败自民党上台后，民主党党首鸠山由纪夫的一些八卦新闻也被陆续揭露出来，例如其夫人鸠山幸在自己的著作《我碰到的怪事》中写道，20年前她在睡梦中曾被外星人绑架，"当我的身体入睡时，我的灵魂进入了一个三角形的不明飞行物，驶向了金星。那里真是个美丽的地方，充满了绿色。"出身宝冢剧团、现年62岁的鸠山幸在早前接受采访时还提到她前世曾经是汤姆·克鲁斯的朋友，称"他前世是个日本人"，并且"我相信我们再次相遇那天我对他说'好久不见'时，他一定会认出我来"……如此看来，鸠山幸风头赶超美法第一夫人是指日可待了……

天朝版《秒速五厘米》震惊海内外……

说到这个名为《心灵之窗》的玩意亮在哪里，我想各位读者应该早已知晓……（不知道的童鞋请速败毒）其实对11区动漫的"借鉴"在天朝"原创"作品中非常常见，大家理应见怪不怪，不过此事被香港漫迷给捅到了2ch上，引起了11区网友的热议，然后，很多搬运党将2ch的链接在国内散播开来，又引起了天朝各路人士的强力围观。水惯了的我朝网民在2ch上也不甘寂寞，继续在11区发扬着水民的精神，一时间各种"信X哥，得永生"的回复此起彼伏……而更多的中国网友（大部分为港台网友）则在这里对抄袭一事集体向11区网友道歉……但这道歉一事不仅在2ch，也在国内各大论坛引起了弥漫的硝烟，蛋疼的群众就"我们是否应该替个别公司做的错事道歉"以及"就算是抄袭了是否就该向11区道歉"等各种问题产生了激烈的论战……后来又有人在制作人的Blog上伪装博主发表过激言论，更有内幕爆料说此片的总监是个棒子……人类的各种下限在此事件中被频频刷新，蔚为壮观。





















18米的高达算什么！泡菜国告诉你100米才是王道！



就在台场震撼了全世界的等大RX-78-2刚刚结束了公开展示后，泡菜国也耐不住要行动了……棒子这次的计划是在一个叫"Robot Land"的主题乐园中建造一个有111米高的"Taekwon V"，计划于2013年竣工。话说这"Taekwon V"其实就是棒子的山寨版魔神Z，虽然是山寨，不过据说这部动画在泡菜国极有人气，不但有真人剧场版，而且还有网游……

刚刚违规拆迁的18米的高达（误）算啥，还在建的铁人28号又算啥……就算是自由女神像，在这两倍于其高度的"Taekwon V"面前也得泪流满面啊……话说，天朝啥时候建个100米的蓝猫来震慑一记啊……

这才是真正的乳摇系统！机战什么的可以洗洗睡了



即将于9月29日发售的硬派ACT《忍者龙剑传Σ2》（美版）开创性地运用了PS3手柄的六轴功能，使得乳摇可以真正通过你的手来实现（……）。在此之前，以乳摇为卖点的游戏无非是单独增加了胸部的模型（如摔X玫瑰系列）、或者是对乳摇有夸张的重点描绘（如机战系列）而已，可以让玩家亲自上阵直接摇乳的游戏应该说还未曾有过（那些玩3D的工口游戏就算了吧……），PS3手柄一直被视为鸡肋的六轴感应功能，这次终于有了最为实际的用途！（误）不知道这个创新是否能使玩家在激斗中增加荷尔蒙分泌、带动肾上腺激素分泌，以助杀敌……不过更有可能的应该是令玩家分神吧==

女王党头顶青天！雪莉露性感手办发布

事实证明，Mega House还是不敢得罪女王党的。尽管公布的时间比兰花晚了很多，但这次的雪莉露第二弹可谓是看点满载……一如既往，极正的面相配合诱惑无比的造型，再加上点睛之笔——两枚恰当好处的炮弹，已经足以为这款PVC打上满分！当然，实际的做工如何，还是要到12月中旬发售后才能知晓，但从图片中看来，仅售7140日元可谓非常超值。唯一残念的是，貌似没有设计可脱机构（捂脸…）。可是，在PA上却又将该产品归为Adult Only，不由得让人多了份期待（被拖走…）







电锯男再塑神物，MIO惨遭毒手

当你还在看着那些1:7、1:8的人形Figure捏紧钱包流口水时……醒醒吧阿宅！临渊羡鱼不如退而结网，瞧瞧11区面具电锯男的1:1等身MIO吧。曾在NicoNico上发布过一系列木质雕塑人形的神秘面具男，在先后残害了二手神（雾）、蜜裤娘等人后又将电锯开向了MIO……这次MIO的原型选择的是独脚社ALTER将于今年11月发售的1:8的PVC，从视频中可以看出，木雕对原型的还原度达到了90%以上，可惜秘处无魔改（再被拖走…）如果我等有此技术力的话就不必扔银子盼发售了可恶（捶地）……技术宅拯救世界口牙！（制作视频：sm8031061）



疾风点破

战国兰斯之山本 56

文 / 乙烯

厂商	寿屋
比例	1 / 8
全高	约 215 mm
售价	￥8190（含税）
素材	PVC · ABS
商品式样	涂装完成品
发售日	2009 年 8 月下旬
原型制作者	小笠原健人

八月，本是吾等 PF 宅的血战之月，怎奈以 GSC 为首的各大厂集体跳票，让本应精品迭出的八月一下子冷清下来。总算，原定在九月才出的这只 56 酱提前偷跑，这才赶上了八月的末班车。

对于武器娘，笔者是有着相当程度的执念的。从个人的审美观来说，但凡武器娘，与其说要表现女性娇柔妩媚的一面，不如说更应该着重表现出其英姿飒爽的一面。相较以前的多只 56 酱作品都将重点放在性感与少女化上，这回这只明显更合咱的口味。



↑盒正



↑盒背

在作品造型上，本作抓取了 56 抽弓引箭的瞬间，在整体上给人一种弓手特有的静谧感，同时又暗藏着一种蓄势待发的紧迫。而笔者认为，整个造型中最为出彩的，还是这两支箭的构思。










本作的整体配色以红白色的传统和风为主，并勾画金边，以表现华贵感。此外，再配合绿、黑、紫等色彩，丰富视觉感官。

面相

精致的面庞轮廓搭配凛厉的眼神，非常逼真地还原了原作中人物的神形。而且，非常难得地，竟然还上了淡淡的唇彩，这在兽屋的作品中并不多见。当然，不得不说，兽屋的 PF 在肌肤表现上还是与御三家有一定的差距，总体来说，肌肤那种细腻的真实感不足，颜色也稍显苍白、没有红晕，比较怨念。




头发

头发可说是本作的第二大特色。那超长的马尾在身后缠绕的洒脱之美真犹如水墨画一般，写意、大气！另一个亮点是白色金边百合图案的发结，当然，比较招人诟病的就是兽屋的做工了，头顶竟有那么明显一条分模线……







服装

服装秉承系列一贯的战国和风，大量运用金线，以凸显华美之感。而在服装设计上，通过增添绒球、缎带、袖边等细节，也让视觉感受变得更加丰富多彩。

下半身的裤裙以白色调为主，有一种清新洒脱的感觉。



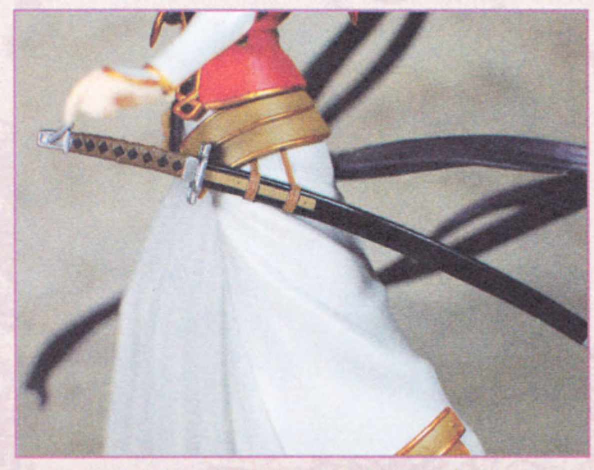
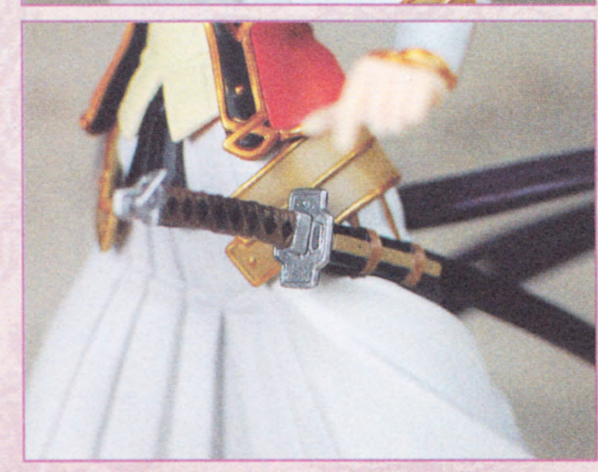
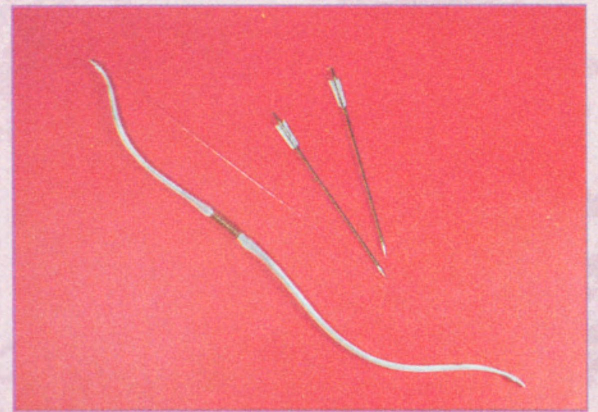







武器

弓箭的刻画与涂装都栩栩如生，弓弦还特地用钓鱼线制成，诚意十足。除了弓箭，在腰际还另配了一把武士刀，对绑线、刀柄纹理、刀锷等细节都有不错的表现。



总结

继光明系列后，《战国 Rance》也成了兽屋 PF 的一个大系列，从这只 56 上也确实可以看到兽屋在做工上的不断进步。而且不得不承认，兽屋对人物造型的把握相当敏锐，总是能戳中笔者的软肋。不过老问题依然存在，如果不解决人物肌肤的真实感这个弱项，它终究是无法提高到一线 PF 厂的高度的。

另外，在这里要特别表扬一下。在 ALTER 代理灭绝人性、触犯众怒地疯狂涨扣率的现在，兽屋依然维持 5 扣的价格不动，的确是造福我等饥民的善举。

【编注：对本作的角色名进行了某些河蟹】

附录：模型进阶课堂

PF

PF，全称是 PVC Figure，又称 PVC 人形，俗称“手办”，但实际上是和手办（GK）绝对不一样的东西。还有其它名称如“PVC 完成品”或“PVC 涂装完成品”。

Figure，字面意思是人偶、人形，即以人形角色为原型的人偶，而 PVC 则是指 PF 的材料——聚氯乙烯。

除了有省得自己动手的好处以外，PF 越来越精美的质量使它越来越受到欢迎。一般来说，我们在市面上看到的已经涂装好的、量产的、有着美美包装的那些，就是 PF 了。

手办 GK

手办（也有叫首办或手版的）是表现原型师个性的 Garage Kit（简称 GK），指没有大量生产的模型套件。因为产量很少且开模复杂，所以价格一般都很昂贵。大部分手办都是工厂提供的半成品白模，需要自己动手，执行打磨、拼装、上色等一系列复杂的工艺，难度远大于一般的模型制作。当然，也有便宜的选择，那就是国内制作的山寨量产版……

寿屋

被藏友们亲切地称为“兽屋”。寿屋创建于 1953 年，是一间历史相当悠久的模型公司，除 PF 外，还制作多种模型。可说是 PF 开创者之一的寿屋有过许多经典作品，有自己的原型师，也偶尔会将一些 GK 作品 PVC 化。但不管从原模还是涂装来看，它的 PF 产品的素质都非常不稳定；不过，近年来的原型素质与作品稳定度都在不断提升。▲

超人白莲·万世巨星!

——『东方星莲船』介绍以及深度解析

文 /Lastsep（U235） 图片收集提供：壳中大叔



“生者必衰之理”告诉我们生命总是会成长的。一个人从幼年到青年到壮年，他的心境总会随着成长一点一点地变化，不同的年龄阶段，他看世界，反观自己人生的眼光必会有着微妙或明显的不同。这种差异——如果他是一个创作者的话——便常常会反映在他的作品之中。

Zun 也一样逃不出这个规律，我们不知道他最近是喝得太多了，还是心境确确实实转变了，总之看起来他开始思考一些他之前似乎没有思考过的东西，并且将之排遣在了幻想乡之中。于是，就有了这样一部东方官方正作——『东方星莲船』。

一句老话：东方在视窗系统上的诸作，前几作的故事总是相互独立，互不干涉的，完全可以打乱顺序玩也没有关系的程度。然而从第十作『东方风神录』开始，这个现象就被改变了。自从神奈子和诹访子进入幻想乡以来，东方的每一部官方正作之间便开始有了不可忽略的联系。于是经过『东方地灵殿』，到现在的『东方星莲船』，我们可以发现，幻想乡这个世界，无论是从游戏本体的层面而言还是剧情层面而言，都已经正式地进入了全新的时代。

剧情篇

半年之前在星莲船试玩版的评测报告中笔者曾经提到过，这次的故事实际上并不是以一个异变开局的——在春季的幻想乡的空中，出现了飞行着的神秘的船。灵梦等人也听说了“宝船”的传言，搞不好宝船里面有七福神寄居着。于是为了各种各样的目的，灵梦、魔理沙、早苗三人向着宝船出发了。

同前两作一样，每个人物都有不同的武器种类可以选择，而本作中，不同的“想法”将决定使用武器的不同。而根据不同的出发目的，也会在游戏中出现不同的剧情对话和结局。



[灵梦]

想法 A：目标是宝船，一掷千金！（灵梦的贪财属性在官方正作被承认了……）

想法 B：又是妖怪做的好事呢！



[魔理沙]

想法 A：是宝船的话就应该有宝物的！

想法 B：总是对新鲜的事物感到好奇。



[早苗]

想法 A：遵从神奈子大人的指示

想法 B：遵从诹访子大人的指示（不愧是总受……确切的说来，早苗这次的行动是因为废神们说“幻想乡的巫女要解决异变，退治妖怪，你既然也是巫女，就也练习着去做吧……”于是早苗就这么被哄来了嗯……）

总而言之，看似平淡的开头之下，星莲船的故事开始了。

少女们飞上天空追踪宝船的身影，结果在途中的杂鱼妖怪身上发现了长相类似飞碟的木片（三色 UFO 的收集系统也正是这作游戏的核心系统）。一路收集这些木片之后，她们沿途打败了同样在收集这些木片的鼠妖“纳兹琳”；只想出来吓人的伞妖“多多良小伞”（本作敌方唯一一个和最终Boss在剧情上无关的角色）和守护着宝船，操纵入道“云山”的妖怪云居一轮之后，她们终于进入了宝船之内。

然而宝船内却远远不像她们想象的那样装满了金银财宝（早苗还把宝船内幻想成机械要塞……），空空荡荡的船内只有妖怪而已。最后，这艘船的船长名为村纱水蜜的船幽灵，出现在主角们面前。她称自己的这艘船为“圣辇船”，当确认了主角们并非想要搭乘这艘船的“不想当人类的人”之后，便要求主角们留下身上的“飞宝”——也就是飞碟状木片——并且离开。

村：抱歉还没自我介绍，我是村纱，这艘圣辇船的船长。

灵：船长？

村：这艘船已经启程，开往圣被封印的新天地。我们要在那里让圣复活，让大家都能够无忧无虑地生活。没有任何人会被消灭的世间乐园……能够自由发挥妖力的自由未来……这就是圣辇船的目的地，也是圣心中擘画的理想世界。所以任何对现世有任何留恋的人都不可以上船。你的选择是？



↑作者：海猫氢弹库　PIXIV: ID=904187

主角们当然不会是“对现世没有留恋的人”，于是村纱又称，主角们身上的“飞宝”是让“圣”复活的不可或缺的宝物，如果主角们不肯交出的话，她就要用武力夺走。就这样，战斗开始了——理所当然地，主角们又一次获胜，然而这艘自动行驶着的船已经无法停止。就这样带着主角和妖怪们离开了现世，而目的地则是“新魔界”。而她们也得知，村纱口中被封印的“圣”，是位于新魔界的角落之中的一个所在，名为“法界”。前往法界的途中，她们再次发现了一开始遇到的老鼠纳兹琳，她因为找到了解开封印必须的另一件宝物——毗沙门天宝塔——而获得了更强的力量，于是再次向主角挑战。

主角们又一次车翻了小老鼠，却又在法界的上空遇到了虎妖的少女，看守着“圣”的封印的寅丸星。她告诉主角们，只要用纳兹琳拿来的宝塔，加上主角们身上带着的“飞仓碎片”（也就是前面说的飞宝，这东西名字真多……），就可以解除封印，以“报答圣的恩情”。主角们自然认为妖怪们做的事情无论如何都没有好事，总而言之先教训了星一顿，然后决定自己动手打开封印，看看被封印着的人的到底是什么来头。









就这样，主角众终于进入了圣沉睡着的所在——法界。而在他们面前苏醒过来的，正是被封印了千年的僧侣 & 大魔法师——圣白莲。在得知了主角们“妖怪退治者”的身份之后，白莲感慨如今的时代妖怪仍然在被人类欺凌，随之声称自己要建立一个“妖怪人类平等共处”的世界。

白：原来你也是欺凌妖怪的其中一人……其实我很早就发现到，神佛和妖怪并无二致。至于谁是该被消灭的妖怪，谁是能受到供养的神佛，这一切都是人类的私心作祟。我一直为受到人类欺凌的妖怪担忧。一直以来，我都致力于开创一个人类与妖怪能平等相处的世界。然而抗拒这个理想的人类，却将我封印在这里……

有着自己立场的主角们自然也无法认同白莲的理想，失望的白莲认为肤浅的人类依然毫无长进，“来战罢，南无三！”地这样喊着，和主角们开始了战斗。（本作中，如果未能顺利通关的话，出现的 bad ending 将不会再像前几作一样不痛不痒，只是回到据点重新来过而已之类的，而是真的被困在魔界回不了现世……早苗更是有被白莲大妈收为后宫的危险。切记。）

战斗胜利结束，主角们也得以乘船回到了现世。而先前说着“要在法界建立妖怪的乐园”的白莲却改变了主意，决定以船为据点，和追随自己的妖怪们一起留在居住起来更舒服的现世。因为已经退治过白莲一次了，主角们对白莲也就睁一只眼闭一只眼。村纱还将船改造成了以“飞空宝船”为噱头的幻想乡游览船，开始四处招徕生意。不过，不久之后白莲还是决定将船降落到地面，并且将之改造成一座寺庙，用来传播佛法。于是，飞空船在靠近人类村落的地方降落，变成了普通的粮仓，紧接着，白莲邀请了早苗和废神 S 来帮忙改造，很快便将粮仓改造成了简朴的寺院，寺院以白莲已故的弟弟为名，叫做“命莲寺”。

天降宝船，先化为粮仓，后化为寺院。这样的传奇很快就在村子里面流传开来，无论是人类还是妖怪都向寺院之中聚集，命莲寺很快就香火兴隆起来。（灵梦嫉妒得要死）

宝船事件看似圆满解决了，然而仍然还有疑点没有解开，就是那些看起来像是 UFO 一样的飞仓。为什么明明是用来解开白莲封印的飞仓，却会长成 UFO 的形状？魔理沙用这个问题去问白莲们，却发现在白莲们眼中，那些东西似乎就只是普通的仓库碎片而已。感到事有蹊跷的魔理沙，把手头的 UFO 撬了开来，惊奇的在里面发现了一条小蛇。蛇一下子变成了鸟，然后就拼命地逃到天空中去了，然后，UFO 便变成了普通的破烂木片。

魔理沙将这个怪异的事情告诉灵梦和早苗听，她们也都不明所以。于是，为了一探究竟，她们决定跟踪逃走的那条小蛇。众人跟出去的时候刚好是夜晚，路上充斥着诡异的妖怪叫声（一直想要吓到别人的小伞在这里又出来打了一次酱油……自然还是谁都没吓到）。最终，在逃走的小蛇的带路下，她们找到了这个恶作剧的主人——从来没有被人看到过真实面目的神秘妖怪——封兽鵺。

鵺承认了自己是 UFO 把戏的始作俑者。她为了找乐子，而想给村纱等人的行动添乱并且顺便吓唬一下人类，于是在每个飞仓碎片中都加入了“不明的因子”——也就是那种小蛇一样的东西。人们看到不明的因子附着的东西的时候，会按照自己的常识，把它看成自己认识的、认为合理的东西。灵梦她们因为不认为普通木片会飞，于是才把木片看成了不明飞行物体——UFO（早苗因为是外界人类因此知道 UFO 的存在，灵梦和魔理沙则是从霖之助那里听来的）。然而，原本想阻挠村纱的计划以取乐的鵺，却发现村纱的计划对自己也有好处。于是她最终也站在了白莲的一方……

人物篇

小小的寻宝大将
纳兹琳



在一面和五面道中都会出现的角色。被寅丸星委托寻找飞仓碎片和毗沙门天宝塔，而操纵手下的老鼠帮忙寻找。一面出场的时候是拿着探测棒的形象，五面道中的时候则换了一套立绘，改成了拿着毗沙门天宝塔的形象，力量也增强了。

虽然看起来只是星的手下，但纳兹琳最开始的身份实际上是毗沙门天派去监视星的人，有着不小的来头。

愉快的被人遗忘的伞
多多良小伞



本作唯一和主线无关的角色。乃是怪奇谈中经常出现的伞妖。本体是可爱的少女，拿着把巨大的紫色的吐着舌头长着独眼的伞。原本是被人遗忘的伞，因为颜色难看而无人问津，最终变成了妖怪。用自己的话说是“为了让原来的主人再看我一眼而变成了妖怪”。以吓人为乐。然而在幻想乡中，大家对妖怪都习以为常，没人害怕她了。于是她成了个被人吐槽的可怜角色……

守护与被守护的大轮
云居一轮 & 云山



虽然是和主线剧情相关的角色，却比小伞还没有存在感的三面boss……一轮是守护着神秘船的妖怪，称白莲为“姐姐”。因为性格老实，头脑机智而可以操纵云山。云山则是由云变化成的入道妖怪，平时是老伯的外貌，会从眼中发射哔姆以及使用“军道杀拳”(误)来攻击敌人。

引发沉船的念缚灵
村纱水蜜



“村纱”事实上是人们对她这种妖怪的称呼。出海途中因沉船事故而死亡的人类，虽然变为幽灵但对人世仍有留恋，于是无法离开大海，成为了地缚灵一类的角色。因为沉船而死的怨念，她开始令过往的船沉没，以此度日。人们对她的恐惧感使她成为了妖怪。

正如人类对神明的信仰可以令神明提高力量一样，人类对妖怪的恐惧也同样可以令妖怪提升力量。久而久之，村纱也开始想要追求更高的妖力，然而念缚灵的身份又让她无法离开大海。在这个时候，仍然是僧侣身份的白莲出现在了她的面前。

村纱认为，如果让这位有名的僧侣的船也沉没的话，人们对她的恐惧必然会上升到新的层次，而她自己的力量必然也会增长，说不定就可以离开大海了。然而白莲看起来却没有任何防备，村纱轻而易举地就沉掉了白莲的船。结果白莲竟又出现在了她的面前。她在村纱的面前造出了一座光之船。村纱看着那艘船，忽然有怀念的感觉涌了上来。

“我们乘坐的船，因为意外而沉没了。而我用法力造出的船，是特殊的船，因此没人能够操纵它。”僧侣向着离不开水的她，伸出了手，“你来操纵这只船。”

就这样的一句话，让村纱被拯救了，她终于离开了束缚着她的大海。

许多年后，白莲被人类封印的时候，包括村纱和那艘光之船在内，白莲相关的东西都被埋到了地底。又过了几百年，在年初的间歇泉事件中，村纱回到了地面。村纱决定这一次由她来救白莲，乘着白莲造的船出发了。

毗沙门天的弟子
寅丸星



星是虎形的妖怪，在白莲所在的寺庙周围的山上，很有威信。在当时，信仰着毗沙门天的白莲将她介绍成为毗沙门天的弟子，代替毗沙门天在寺庙周围收集信仰。起初，不太信任星的毗沙门天还派了纳兹琳来监视她，不过星的优秀很快就证明了这种监视的多余。

在那之后，白莲被封印了起来。而星则忍辱负重地隐瞒着自己妖怪的身份，继续打理着毗沙门天的事务。直到几百年后，白莲的朋友们再次从地底回到了她的面前。

她不愿再逃避了。于是，她公开了自己妖怪的身份。至于告诉了村纱等人解开封印的方法的人，也正是她。

被封印的大法师
圣白莲

既是僧侣又是魔法师的存在。



白莲的弟弟命莲是拥有着强大法力的僧侣，在白莲年老之后，她也向弟弟习得了法力，拥有了神奇的力量。然而，法力强大的弟弟终究逃不过寿命的轮回，目睹弟弟因年老而过世的白莲开始畏惧死亡，于是她开始寻求妖术，并借此取得了返老还童的力量。





然而一旦拥有了这种力量，白莲便开始恐惧自己总会再哪天失去，而这个力量存在的关键就是妖怪。当时的人类尤其是僧侣们，是以消灭妖怪为职责的。一旦妖怪灭绝，妖术也就会不复存在，包括自己那返老还童的力量。

于是她开始表面退治，暗地帮助妖怪（帮助村纱的故事就是例子）。虽然一开始是出于自己的私欲，但了解了妖怪的故事之后，她开始真的同情起妖怪，真心地对它们施以援手。这种做法在当时当然是大逆不道的。一开始尊敬着她的人们在得知了真相之后对她产生了恐惧，视之如恶魔地将白莲封印了起来。

直到现在，她才在幻想乡中再次苏醒。带着那让妖怪与人类平等的理想。

不明幻想飞行少女 封兽鵺



所属种族便是她的名字：鵺（中文汉字念“冬”）。在中国和日本都有对这种妖怪的记载。比如《山海经》中有“单张山有鸟，如雉，文首，白翼，黄足，名曰白鵺，食之已嗌痛。”这样的句子。而在日本，鵺则是由歌仙藤原实方的怨念化成的猿首狸身、虎足蛇尾的怪鸟，并在平安京宫城引发了大规模的骚乱。在这作游戏里，她是一种整体不明的妖怪。人们对她的形象有各种各样的描绘，但直到被主角发现为止，都没有人见到过她的真实模样。

她认为只要不被人看到自己的真实模样，就可以让人类产生恐惧。看着害怕她的人类编造种种关于她的传说，是她的一大乐趣。直到她厌倦于此，刚好碰上村纱等人开始解救白莲的行动。接下来的故事就是剧情篇中说的那样的了。

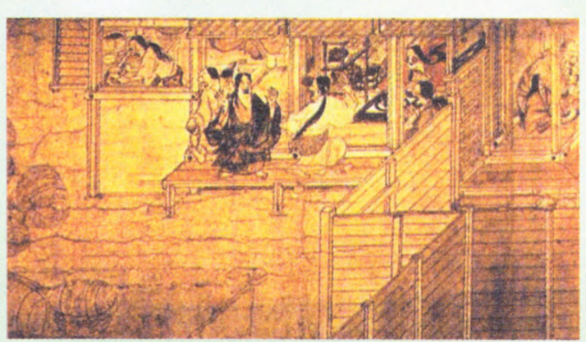


考据篇

[其之一 信贵山缘起]

『东方星莲船』中白莲这个角色的身世原型，毫无疑问是来自与『源氏物语绘卷』齐名的『信贵山缘起绘卷』。这部绘卷分为飞仓、延喜加持和尼公三卷。主角名为僧侣明莲——命莲的原型。证明这一点的除了名字发音的相思之外，还有在人物介绍中，对命莲法力的描述：

“命莲能让看上去轻飘飘的飞钵，瞬间把贪婪老人的粮仓搬走，命莲还能完全治愈千里之外的人的疾病。”



前一句话，乃是『飞仓』卷中的故事，第二句话则是『延喜加持』中的故事（指的是天皇）。命莲即是明莲无疑了。而在『尼公』卷中，出现的进山寻找弟弟，最终获神启示剃度出家，与弟弟团员的明莲之姐，便是本部游戏的主角——圣白莲了。

[其之二 毗沙门天]

这只著名的神（天王？）在本部游戏中成为了重要的线索人物之一。而其本体在印度、中国、日本也都赫赫有名。在印度的佛教中，他乃是四天王之一的多闻天，护法之天神兼施福之神性。佛教自印度传入中国之后，毗沙门天的形象也在中国经过演化，一分为二，其一是看守天庭的北方多闻天王，其二便是人尽皆知的是托塔李天王了。『东方星莲船』中解开白莲封印的道具之一的宝塔，就是毗沙门天所持，在中国变成李天王拿着的那座宝塔。

而在日本，毗沙门天则被归入了主持人间福德的“七福神”之中。也就是『东方星莲船』





中灵梦等人在开始讨论的那个七福神了（所以事实上灵梦等人认为的“宝船上有七福神”并没错，只是虽然有神，却没有宝物而已……）。除了毗沙门天之外，七福神还包括大黑天、惠比须、辩财天、福禄寿、寿老人、布袋和尚。道教，佛教，神道教，婆罗门教的人物都被归了进去。

在『东方星莲船』中，和毗沙门天有关系的角色有纳兹琳，寅丸星和圣白莲。

鼠妖纳兹琳在游戏中是“毗沙门天的手下”，于是其身份原型应该就是毗沙门天手下那只金鼠了。根据『毗沙门仪轨』尾题的记载，唐朝天宝元年，安西城被蕃兵围困，短时间救兵难到，玄宗即让不空请北方毗沙门天王神兵救援。于是天王金身在城北门楼上出现，大放光明，同时有“金鼠”咬断敌军弓弦——这只“金鼠”想必就是纳兹琳的原身。另外，一些作品也经常会把十二神将（也就是十二生肖）归在毗沙门天的手下，纳兹琳的原型为十二神将中的老鼠（宫毗罗）也有可能。

至于毗沙门天的弟子寅丸星，则更是有着很妙的捏他：信贵山这个名字，是从用明天皇皇子圣德太子祭祀毗沙门天开始变为通称的。而毗沙门天显身的时刻——乃是寅年寅日寅刻。而虎妖的设定，一来地支中寅即虎，而来信贵山当地亦有纸老虎这种土特产，这一设定应是由此而来。

最后，事实上本作中唯一看似打酱油的路人小伞，实际上也和毗沙门天有着微妙的联系。何以见得？这要从毗沙门天的形象转变上来找答案。从印度到中国到日本，这个人物的形象是经过了微妙的变化的。在印度，毗沙门天身着甲胄，一手托宝塔，一手持棒；或一手持戟，一手托腰。而到了中国，则变为头戴毗卢宝冠，一手持伞，以表福德之意。或坐或站，脚下踩夜叉鬼的形象。再传到日本，身为七福神的毗沙门天便再次回到了一手捧宝塔、一手持宝棍的样子。

简单的来说，毗沙门天从印度进入中国的时候，被加上了一把伞，而到了日本之后，便又把那把伞扔掉了。

于是，被遗忘的小伞……

当然，真的言之凿凿的说小伞就是毗沙门天遗忘在中国的那把伞未免太过牵强，应该只是 Zun 的春秋笔法而已。

[其之三 船长与封兽]

村纱船长是个很有趣的角色。她的身上同样存在着不算疑团的疑团。其一就是她的服饰问题——按照设定，她是在几百年前被白莲帮助的妖怪。那么她存在的历史也就比几百年还要多了。而我们知道，幻想乡的时间差不多是和我们真实世界的时间同步的。那么疑点就来了：像那种念缚灵一般都会被生前的记忆和怨念所束缚，身上携带的物品，穿着的衣物也都理应是具有生前时代特征的。那么，为什么村纱船长身上的水手服，却是上世纪八十年代的款式？而且在弹幕战中，她所使用的锚的款式也是近代锚？

这一违和的设定很有趣，回头看看村纱的 boss 战 BGM 名为『穿越时空的幽灵船』，那么我们或许可以试着这样来解释：



村纱水蜜生前的确是在上世纪八十年代的人类，然而船沉人死之后，她的幽灵无意间穿越了时空（搞不好是被百慕大搞沉的 orz），回到了白莲存在的年代。被白莲拯救，被人类封印，重新醒来后已经是她作为人类时期生活年代的二十余年之后了。因此她从服饰到行为才会具有如此浓烈的近代气息。

当然，也同样有保守一点的解释：村纱在被白莲拯救之后便已经摆脱了大海的束缚，在念缚灵身上的枷锁已经退去，赶一赶 80 年代的时髦也未尝不可。至于那个 BGM 的标题，可以理解成几百年后的村纱开着船再次出现在现世，如同从几百年前穿越时空而来一般。怎么理解都好。

另一个疑团，就说不清究竟是 zun 偷懒还是有意为之了。从人物设定上来看，村纱水蜜和封兽鵺应该是没有什么直接的联系的。但是我们把游戏中二人的立绘提取出来，然后扔到两个透明图层上重合到一起——





会发现她们的长相是一摸一样的！当然，zun 的包子脸其实都差不多，但是像这两支这种连角度和姿势都一样的情况似乎前所未有。

为了给 zun 擦屁股，我们同样可以硬掰一番。最省事的方法自然是两人生前是双胞胎，毕竟都是人化为的妖怪——但那未免太扯。我们可以从村纱的种族入手。在游戏里，船长的种族就叫“村纱”，这种妖怪说白了其实就是海妖而已。在希腊传说中，海妖的名字又叫“塞壬”，是一种人首鸟身的妖怪。

人首鸟身。回头看看鵺在游戏里面的形象，同样也是人首鸟身（好吧只是有个翅膀而已）。

……至于 zun 到底是不是真的用这种恶劣的方式来捏他，就只有他自己知道了。

[其之四 早苗三部曲]

从风神录到星莲船。每一作都有早苗的参与，这个 2P 巫女的出镜率已经仅次于灵梦和魔理沙。不仅在剧情中出现，这三作每一作的名字甚至都和早苗相关。

东方风神录——早苗的信仰神之一神奈子是风神。

东方地灵殿——早苗的先祖，信仰神之二诹访子有创造坤（地）程度的能力。

东方星莲船——早苗的弹幕是五角星排布的。

而随着三部曲的推进，早苗的性格也从一开始战战兢兢适应新生活阶段的形象，变成了进入状态的拥有外面世界常识的幻想乡居民了。毒舌、腹黑、天然的形象也在一设里面被敲定。机械控，UFO 控……这种典型的外面世界的性格加上巫女的身份，早苗的萌度破表中。



深度分析篇

[圣白莲的形象]

圣白莲，这个穿着哥特装的前僧侣，返老还童的 loli 身老太婆，堪称东方系列最复杂的一设形象。

此前历代的东方官方作品最终 boss 们，如蕾米利亚、幽幽子、辉夜、四季……我们都可以用简单的几个词便能大概描绘出她们在一设中的形象。然而圣白莲却很难做到，她的履历中充满了矛盾和改变，导致她现在的形象也扑朔迷离。

跟随弟弟学习法术——追求长生不老而学习妖术——为了保护妖术而帮助妖怪——了解妖怪并开始同情妖怪——被人类封印——苏醒后开始追求平等的理想。每一步的转变都让人乍舌，游戏的最后，她在灵梦等人面前说出的理想更是让人目瞪口呆，让三主角惊讶到毫不犹豫地强硬开喷。

我们到底该如何定义圣白莲这个形象？她是圣人抑或恶魔？是超人抑或妄想家？是传道者抑或伪君子？似乎皆是，又似乎皆不是。她虽然名义上信仰毗沙门天，属于佛教徒，但她所信仰、追求的东西，却又远远不止于佛教。我们都知道 zun 在幻想乡有很多代言人，比如霖之助是代替 zun“观察”的存在；星莲船中充满了现世常识的早苗是代替 zun“吐槽”的存在；而白莲，则应该是代替 zun“思考”的存在了。

Zun 以白莲的身份思考着太多东西，前期白莲追求长生不老，可以划为“无常——有常”的人生感慨。而中期由因私欲到因同情的帮助妖怪的理由转变，则是被嚼烂了的人类与妖怪的关系的话题，至于到了后期，那“人类与妖怪平等”“解放妖怪”甚至疯狂的“妖怪和神明没有区别”的种种观点，以及白莲对自己“圣”身份的自恃，则事实上已经远远超出了佛教“众生平等“的范围，开始向着基督救世主，抑或尼采式的“超人”大步迈进了——欧美的东方 fans 干脆直接地称呼白莲为“妖怪基督”。

为了体现这种复杂的形象，zun 在表面文章上也颇下功夫，游戏六面的道中 BGM 本是庄严肃杀的『法界之火』，用冷脆的鼓点加上层层堆叠的诵咒一般的乐句营造出十足的法界氛围；进入 Boss 战之后，BGM 却忽然换成了情绪化强烈，仿佛千年沉睡的感情纷纷苏醒而来的『感情的摩天楼』。白莲的 SC 之一“魔神复诵”从名字到 SC 的演出直接和旧作的魔界女王神绮挂上了钩；另一 SC 则直接赤裸裸：“超人 [圣白莲]。”已经就差没有揪着你的领子告诉你“这是个不简单的角色”了。

气势不凡的白莲一出场便已经拥有了庞大的后宫，本作除了小伞之外 boss 全员收入。以她的立场，很有可能会成为重要的敌对势力。或许可以稍微期待一下今后的东方游戏中出现“妖怪退治者线”和“白莲线”两条路线截然不同的设计了吧。

当然，除了白莲之外，zun 在游戏中想要告诉我们的还有更多。

[主角们的态度，幻想乡的“真实”]

以下部分言论属于个人的脑补观点，请读者不要太认真。

Zun 还要说什么？前面提到过，本作并不是以异变开始。整个前半段也都是轻松吐槽的氛围。然而最终 boss 战的情况却和前面大相径庭。无论是灵梦、魔理沙还是早苗，面对白莲无一不是毫不留情地呛声。尤其是灵梦。要知道，前面诸作中，最终 boss 要么是搞出异变、要么是在私人层面冒犯了灵梦，才导致灵梦对其退治的。

然而圣白莲，她没有制造异变，与灵梦更没有私怨，灵梦对她的态度却为什么如此强硬和恶劣？说“退治妖怪”这种理由明显是站不住脚的。毕竟只要妖怪不伤害人类，不主动攻击，不引起异变，就不会被加以退治，否则聚集在博丽神社的妖怪们早就被退治了几万遍了。然而白莲也一样满足了以上三点，灵梦为什么还要退治她？





可能性只有一个。那就是，白莲的理想触犯了灵梦的立场。

白莲是舍弃了人类的身份变成的妖怪，这无所谓，爱丽丝也是一样。白莲帮助妖怪，这同样无所谓，就连灵梦自己也帮助过妖怪。灵梦忌讳的，白莲梦想的，只有一件事情：企图抹平人类和妖怪之间的分界。

是的，以往的幻想乡，在官方和二次同人里给我们看的总是一个人类妖怪彼此不分，嘻嘻哈哈的世界。然而它的真实，却或许并不是这样。

妖怪袭击人类，人类退治妖怪。两方之间保持着力量上的平衡。一切妖怪和人类之间的交往都要在这个前提下展开。不要看灵梦、魔理沙可以和妖怪们普通的聊天交往，这种平和的距离之间，其实横亘着一条巨大的深渊。

也就是人类和妖怪之间的分界。

简单的说，人类和妖怪之间只有“平衡”而不会有“平等”。袭击与退治，正如矛盾的双方一样是维持着这个平衡的东西，守护着幻想乡的灵梦，也要守护住这个平衡。因此，如白莲这种“平等”的理念，势必会为灵梦的立场所不容。游戏中见面的时候灵梦的强硬态度，也就完全可以解释了。

然而，从事后灵梦的表现来看，在私人立场上，她又未必完全不赞成白莲的话。在心里应该是有一点认同的。魔理沙和早苗也是一样。

[TH10 之后的东方分析]

接下来，我们跳出 TH12 一作的范围，从『东方风神录』开始，看看 zun 打算给我们一个怎样的新系列。

从东方红魔乡到东方花映冢，Zun 实际上是在一点点的拨开幻想乡的战争迷雾，用浪漫冒险谭的方式画了一张幻想乡的地图。如果说这几作是让幻想乡在空间上扩展的话，那么从风神录开始，Zun 便开始在“时间上”或者说“历史意义上”推动幻想乡的前进了。

这一标志自然就是『东方风神录』（妖怪山看似也是幻想乡的新场景，然而实际上在东方花映冢中这个场景就已经出现了。详细分析见上上期。）。

在风神录的故事中进入幻想乡的废神 S，根据上期的分析，是分别象征着天津神和国津神体系的形象。然而，她们俩为什么要进入幻想乡?

是因为她们在外界没有人信仰了。

也就是说，天津神和国津神，在外界失去了信仰——等于神道教在日本失去了信仰。Zun 隐晦地，在风神录里面，把关于外界的这么一个可怕设定抛给了我们。根据“外界遗忘的东西出现在幻想乡”的原则，在外界被遗忘的信仰，在幻想乡逐渐繁荣起来。这是风神录的故事。

紧接着是地灵殿，在古代被封印的地底世界苏醒，起因则是河童的产业革命。在 OMAKE 里面，有一句非常意味深长的话：

“古代的记忆不断地苏醒，很快就会回到古代的幻想乡吧。”

现代化的进程与古代记忆的苏醒并行，幻想乡开始在这样充满醍醐味的矛盾中前进着。

与此同时，从间歇泉中涌出地面的妖怪，也给星莲船以及之后的作品挖了个大坑。

于是从风神录开始到星莲船为止，幻想乡的面貌在每一作结束之后都产生了整体性的变化，回想红魔乡开始的诸作，游戏结束后幻想乡还是幻想乡，并没有什么变化的地方。

如今我们眼中的幻想乡，便是一个信仰蔓延，向古代的回溯与向现代的革命并行，还有着不同的理念冲突的世界。

这样的一个世界，有着太多的可能性。Zun 究竟会在接下来的作品中把幻想乡引向何方呢?

谁都估不到他。▲



机械·少女和幻想

——天朝绘师 KY

从游戏日杂志的封面开始，KY的图就一直很受宅们的关注。不只是他笔下清新亮丽的线条与色彩，还有那充满幻想与科幻味道的美少女，显露出非常娴熟的功底，在构图方面也经常有很有张力的效果，很难想象KY竟然是一位从乐队鼓手“半路出家”的画手。现在就让我们来了解一下这位行踪颇为神秘的“自由佣兵”吧——



■笔名：ky
■生日：1984.3.25
■最常说的话：啥！？
■最喜欢的电影：深渊
■最常看的杂志：电击 hobby
■最不喜欢做的事：练级
■喜欢的颜色：橙色
■常去的网站：
http://www.psytopic.com/mag/
■喜欢的组合：vanilla ninja
■特长：设计奇怪的 logo

【工作履历】

● 1999 年开始学习画画，无电脑，无数位板，纸笔输入。
● 2001 年购入电脑，同时购入爱国者手写键盘，但并未开始创作 CG，买手写键盘只是想用作手写输入。
● 2002 年与同城画友成立动漫爱好社团“七曜”。依然是纸笔输入……开始学习传统水彩画技巧。
●同年年底偶然发现陪伴自己多年打机看片的电脑居然可以用来作画，开始尝试使用 photoshop5.5，并解除手写键盘手写区域的封印，并购入垃圾扫描仪一部。
● 2004 年给《游戏机实用技术》读者投稿栏目投出第一张电脑 CG 作品。
●同年由于无法忍受手写键盘的爽快手感，咬牙购入 wacom 非凡 430 数位板一块。
● 2005 年初经由朋友介绍负责绘制《游戏日》3 月号封面彩图。
●一个月后奔赴广东肇庆日月文化传播公司，开始 flash 动画原画绘制，并学习如何用 flash 制做商业动画。后担任该公司产品包装封面的绘制及产品封套设计。
● 2006 年 6 月由于偶然机会再次绘制《游戏日》封面彩图（6 月号），之后便开始与《游戏日》的长期稳定合作
● 2007 年在广州找到一份网游美术的职位，开始接触游戏设计，年底购入影拓 3 型数位板
● 2008 年转到同城另一间游戏工作室，继续担任网游《ARENA project》角色美术设计
●年底由于某些原因离职，至今作为自由画手活跃中。

【非工作稿件履历】

● 2002 年迫于社团生存压力自主创作原创幻想漫画《雷佐战记》，并最终胎死腹中
● 2004 年某月《游戏机实用技术》读者投稿（1P），画的好像是幻想水浒传
● 2005 年 3 月号《游戏日》封面彩图
● 2006 年 6，7，8，10，12 月号《游戏日》封面彩图
● 2006 年底有幸参与《游戏日》原创画集的制作
●同年参与同人志《gal project~the key~》宣传彩图绘制及若干同人志贺图
● 2007 年 2，4，8 月号《游戏日》封面彩图，并参与第二本原创画集制作（14P）
●同年机战世界论坛制作的《OGS 解析全书》负责附赠海报绘制
●同人志《mikumiku 组曲》，彩图 1P
●年底机战世界论坛同人志《spirits collection》封面彩图绘制，并与 keng 合作绘制 30P 同人漫画“the
● punisher the punished”及若干同人志贺图
● 2008 年《游戏日》改版 6，7 月合刊封面彩图及 10 月号封面彩图（也可能是 11 月，这本我自己都没拿到）
●同年网游『暗战』宣传彩图
● 2008 年 5 月参与制作《游戏日》赈灾义卖增刊
● 2008 年 5 月《漫友·少年 S》，卷首彩图 2P
● MSL 主催同人志《姬动战士联萌》彩图 1P
●同人志《林音的世界》彩图 1P
●机战世界论坛同人志《spirits collection 2nd》封面彩图及目录绘制，附赠台面年历彩图（1P)
● 2008 年中与商业同人社团萌神社合作制作同人抱枕套，至今 7 款，床单 2 款
●（2008 年底应神猫邀请参与一些特殊项目的角色设计制作及场景构图）
● 2009 年制作网游『星尘传说』角色宣传画绘制
●同人音乐 CD《红月 ~ 少女与恶魔 ~》包装彩图绘制（1P）
●机战世界论坛同人抱枕枕套制作



KY 是怎样开始绘画的学习的呢?

A我初中辍学做不良少年，后来跟人搞乐队。然后乐队散了。当时我姐在《少年漫画》做编辑，叫我学点绘画，我就跟着一些作品临摹，纯粹打发时间。反正一没工作，二没学业……你看我这么说会不会产生不良的影响……

嗯……好孩子千万不要学，这是青少年无心向学的反面教材……

A其实我本来是打算靠音乐混一辈子，怎么也没想到现在会画动漫插图什么的。

哈，这就是人生的精彩之处……感觉很燃烧呀!

A也没什么像少年漫画那样热血的经过，一开始几个哥们凑钱买装备，练习，时不时出去跑个场子，我是做鼓手的。后来上学的上学，走的走，就这么散了……很无奈。

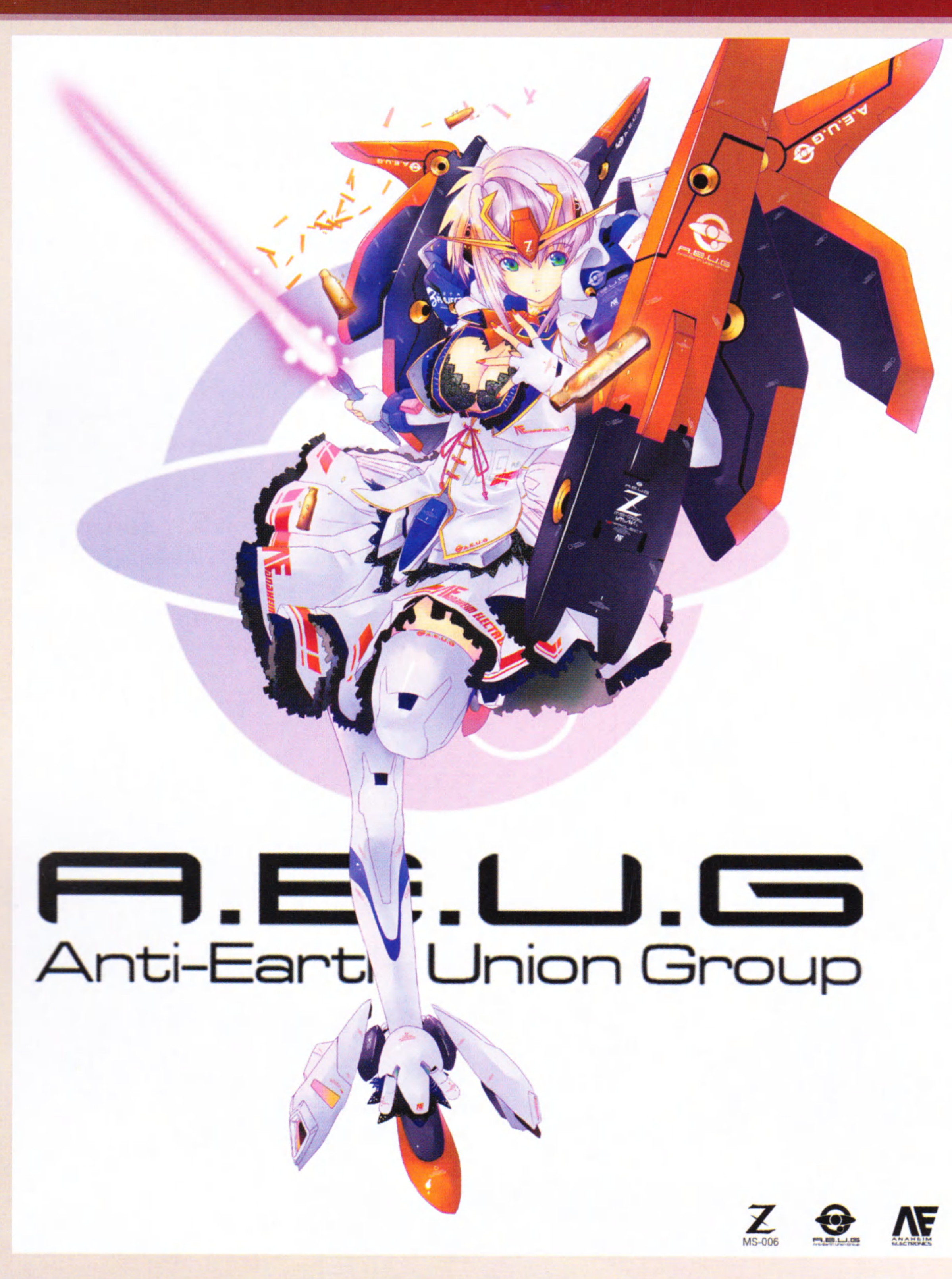
后来在《少年漫画》那边主要都是临摹什么样的作品呢?

A其实就是就受我姐影响，接触一些漫画作品，还有临摹一些像是当时早期 galgame 一类的东西吧。

那时有想过将来的方向么。

A像我那年纪又没学业没啥的，能不出去惹

↑ ARENA project




↑同人社团萌神社抱枕

事儿就不错了。我要是不做画手，很可能就托家里安排去当相声演员了……

这么说来是没有受过美术方面的基础教育么……

A我小时候上过两天素描班，第一天老师让我们临摹立方体，第二天我带了把尺子，老师就把我赶出来了……

囧！后来是怎样开始发布作品的。

A画了三四年之后，最早发布作品就给UCG投过张稿子。之前在当地也跟几个人组过一个小社团，参加点小画展什么的。想想那时候漫展还都是自己打印一堆图挂墙上，哪像现在都是卖本子的。

当时大概是怎样的风格和题材？

A哎上世纪末还能是啥题材啊……无非就什么剑与魔法啦巨大机器人之类的。

投稿的时候就用的ky这个笔名了么？

A也没啥来历……我名字叫凯，写个kai感觉又有点水。



后来你觉得对自己的绘画方面影响比较大的画师和作品都是哪些呢。

A嗯，那时候非常的迷『getbackers』(闪灵二人组)，这个漫画对我当时画男人的画风有着重大影响(苦笑)……

你这么一说……忽然觉得那种纤细的体型是有点相似。那么女人呢?

A女的我就说不清楚了，你知道像我这号摸石头过河的画痞，基本都是见一个爱一个，前后具体学过多少画风我都说不上来了。

机械娘方面，是受明贵美加启发么?

A应该说所有人基本都是他启发的吧。

不过他那个比较偏圆润。

A也就是给GD供稿的时候才开始接触。

之后主要就是给他们画封面么，还有其他的工作没?

A那会一边给他们画封面，一边还有份动画公司做儿童动画的工作，画些分镜原画啥的。你知道国内当时并没那么多需要我这种画风的地方。还曾经一度升任部门经理，就三个月……

当时的生活比较艰苦吧。

A生活那倒还好，就是儿童动画比较枯燥，做了一段日子就辞掉了……啊，说是一段日子其实也有一年多了。

后来大概又去了哪里呢?

A因为给GD做画集之类的稿子在家呆了些日子，然后来广州找了份给网游公司做原画的工作。目前就是雇佣兵，哪需要我我就去哪。

换个话题，现在的画风你觉得是大概在什么时候成型的?

A画风当时画机娘的时候本来已经比较成型了，但是又做了两年网游原画，现在又有点改变的趋势。

哪方面的改变呢?

A就尽量把两种风格(网游和宅)靠近一点吧。因为照以前那种美少女路子很少有网游会用嘛。

也不说欧美，就比如说脸部轮廓和身体肌肉之类的更明显一点那种吧。还有美少女眼睛尽量小一点。

然后在画风方面，你对于上色，构图和线条有什么心得吗?

A我上色其实是比较一般的，只用两个笔刷一个橡皮而已，就是是人都会的那种庶民的方法。画线方面一般会画五六个线稿，然后慢慢勾出一个看起来最理想的，这个倒比较花时间。

感觉美少女系的会有很多不错的pose和角度，人体结构方面有专门研究过么?

A我没怎么理论地学过这个，我的经验只能说是，商业构图的话尽量让画面看起来比较丰满会比较好。比如很多画作人物衣服明明很少，但看起来画面就是很满。因为最早是画杂志封面，所以参考杂志封面的经验也比较多。最好的办法自然是上专业学校了，如果说自学的话，就要擅长总结自己看过的优秀作品的规律。



这个是指……?

A比如学习大师们都把想要吸引人的重点放在画面的哪个位置之类的。A4纸上面的哪个区域出现人物的脸的几率最多? 因为商业插画讲究的是怎样把观众的视线第一时间拉在画面的重点上。

那么你比较喜欢表现女体的什么部位呢，或者比较喜欢怎样的构图。

A女性的话主要还是看脸吧，再就是胸嘛……再说下去我就变成好色大叔了……

哈哈没事，我们采访的画手大多是工口向，但是偏好巨乳的不多……

A我这个主要也是受GD影响比较多。

他们都比较邪恶么?

A他们没别的要求，就是胸要好看。

啊哈哈……

A那时哪想到过几年后萝莉会这么流行。

那么，在创作的时候喜欢怎样的环境?

A无所谓吧这个，怎么都好，但最好是有音乐，有台电脑，当然有个妹子就更好了……

有个妹子在做啥呢……

A不言而喻嘛。说是这么说，主要还是觉得画画的时候有个人聊天会比较好。

呵呵，不会分心么?

A我平时其实比较喜欢说话的，有个人聊一下思维反而比较活跃。

介绍下目前正在做的工作?

A现在正在做网游星尘传说的一些宣传用图，还有一些同人的抱枕设计稿……

最后的就是，将来有什么打算和目标么?

A继续扛着姐姐大旗跟萝莉党斗到底……▲

ATTENTION
DVD ROM 收录在光盘中 请对照参看
CHECK & PLAY!

平民自己的天籁音

Niconico 歌い手（歌手）介绍

文 / 灰

歌い手 = 在 NicoNico 动画中“歌ってみた”（翻唱）类投稿的人的总称。
图中为著名的“王族 Band”演唱会现场，这个乐队由海贼王（吉它）、纸巾姬（贝司）、王子（架子鼓）三位在 Nico 动演奏类别很有名气的奏者组成的 Band。

据调查，日本二十几岁的年轻人有 1/3 都拥有 Nico 的账号，就算在中国，也有许多人流连于 NicoNico 动画这个曾产生诸多奇迹的庞大平台。在这一个又一个奇迹之中，相信 Vocaloid 的走红和虚拟电子偶像的兴盛早已为广大宅民所熟知。

可以这样说，“Nico 动”和 Vocaloid 之间有着千丝万缕的重要联系：因为 Vocaloid 曲的版权相对自由，再加上 Nico 动这样一个自由的平台，使得很多在歌唱方面拥有相当实力的草根歌手以 Vocaloid 曲为载体活跃起来。尽管他们多不是专业出身，甚至只是把歌唱作为兴趣，但却展现出了不亚于专业歌手的水准；他们中有不少人甚至还能借此出道，走入商业领域——比如七月新番『化物语』ED 曲的歌者**ガゼル**便是早些时候在 Nico 上活跃的歌手；在 ACG 音乐上有着相当业务比重的 Lantis 也曾发售过由 Nico 歌手所组成的商业 CD，在商业活动外的同人音乐 CD 更是不胜枚举。

和一般的同人音乐略有差别，但又是同人音乐的一种……在 Vocaloid 曲和 Vocaloid 曲的翻唱中不乏神作神曲和神人。在此，笔者便就当下活跃、热门、实力、以及笔者关注的歌手进行简单介绍，希望更多的读者能因此喜欢 Vocaloid 翻唱圈这个好歌不断的圈子。

男声 halyosy（mylist/5021302）

对于 halyosy 这个人，恐怕不是爱听翻唱的人也或多或少有所了解吧。『**桜ノ雨**』Project——以毕业为主题的这首歌最初由初音 Miku 演唱，之后引起了广泛的反响。合唱企划在第一弹也募集到 262 人的大阵容，去年亦发售了这首歌的单曲 CD，在今年的毕业季节，甚至已有不少学校唱起了这首歌……而『**桜ノ雨**』这首歌正是出自 halyosy 之手。

虽然在 Nico 上经常会出现“专业犯罪”（注）这样的 tag，但对 halyosy 而言这反而是实话。halyosy + that + is，三人都是已经商业出道的组合 absord 的成员。尽管作为 p（注）而言，halyosy 也有不错的成绩和名曲——单『**桜ノ雨**』便是不可动摇的存在，但作为歌手的他更是有着不可否认的成绩。他的『**メルト**』男性 Ver. 早已有着与本家不相伯仲的成绩；『**コンビニ**』则甚至超越了本家，mylist 数高得可怕。除了 Vocaloid 翻唱以外，属于 absord 自己的原创曲『Window』也有着很高的人气。此外，本身便很优秀的曲目与以 Windows 系统音为素材创作的『Hello Windows』混杂在一起，就有着惊人的治愈力。

令人惊叹的水准和毫无疑问的专业犯罪，为 halyosy 奠定了在 NicoNico 男声翻唱领域中不可动摇的地位和超高人气。

男声 that（mylist/7308766）

提到 halyosy，就不得不提到 that。作为 halyosy 的好友，亦是同在 absord 的成员，在『Windows』中 that 便有着极好的发挥。基本上 that 的曲目比较少，并且合作曲较多，如与


↑absord feat. 初音 miku 的《桜ノ雨》商业 CD

☆注：专业犯罪（プロの犯行）：这个 tag 往往加在完成度非常高的作品上，用以形容作品的水准之高简直就像出自职业歌手（或动画师、绘师等）之手。
☆注：P：Producer 的简称。主要加在以 Vocaloid 系为主的类别内活动的作者名的后缀，成为 Producer 名。



↑张开双臂旋转的《ダブルラリアット》是无数人心中的经典名曲。

halyosy 合作的『ダブルラリアット』便在『ダブルラリアット』的翻唱中占据了 Top 位置。而 that 的独唱曲目也同样具有魅力，如近期投稿的『letter song』，便将 that 歌唱的特色和魅力极佳地发挥了出来。that 的声音往往偏高，假声和真声的转换非常出色，整体的唱功亦数 Nico 翻唱阵里的顶尖级别。

也许正因他的实力之高与他的投稿数之少形成了鲜明的对比，才使得 that 的曲目中往往有着“新作希望”的 tag，并且每次的新曲也都能引起不小的轰动吧。当然，这份实力也使得 that 有着相当的人气。

男声 トゥライ (mylist/7733993)

提到**トゥライ**，首先不得不提到的是他的另外一个称号——流星 P（minato）。尽管其笔下已有『Soar』、『SPICE!』这样名曲，但流星 P 的名字到去年为止还不算太热门。到了今年巡音 Luka 发售后，流星 P 的名字便和**トゥライ**一起变得大红大紫。巡音曲『RIP=RELEASE』以其在巡音发售日迅速占据榜首的超强实力外加神调教赢得了众人感叹，并在投稿 100 日时取得了百万再生。接下来，五月投稿的巡音初音百合曲『magnet』更是引起了一阵热潮，使得流星P作为制作者的实力被Nico厨广泛认可。



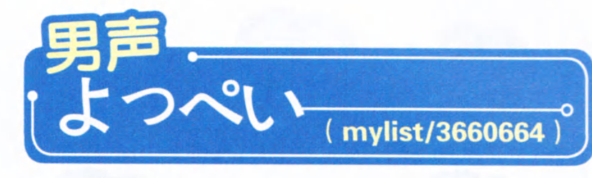
↑以流星 P 名义发表的巡音曲《RIP=RELEASE》百日突破百万再生。

而流星 P 双重身份的**トゥライ**则是作为翻唱歌手出名。温柔的大哥哥声线、出色的唱功，使其在出道曲『ブラック★ロックシューター』时便赢得了不错的人气。之后的投稿曲也是首首高质，与**うさ**以“憂辛”名义合作的曲目同样广受好评。到了镜音 Rin 的名曲『炉心溶解』的翻唱时，**トゥライ**的人气更是随着其在男声翻唱中数一数二的水准水涨船高。在今年年初，**トゥライ** = 流星 P 的猜测也得到了本人的公开承认，写得一手好歌，又有着杰出的唱功，**トゥライ**真是个让人嫉妒都嫉妒不来的人呢。

男声 ピコ (mylist/4116804)

ピコ作为男性歌手，有着高到和女声接近的声线，算是男性歌手中颇为少见的两声类。也因此，**ピコ**在演唱女性的曲目时也往往不需要降 key。他采用原 key 演唱的水准非常高，其中评价尤其高的有『**恋は戦争**』这样需要爆发力的曲目，在**ピコ**的演绎下，喊声充满了力量，同时又有着不失穷途末路的恋爱心情。**ピコ**的演唱力也在 Nico 活动时得到了很高的评价。最近与好友**赤飯**合作的『magnet』中同样披露了两人可男可女的两声类属性，小捏他让人爆笑之余也不得不感叹两声类的可怕。

在七月时**ピコ**亦联合纸巾姬（**ティッシュ姫**）发表了第一张商业单曲 CD『**タナトス**』。在 Nico 动方面，与王族 Band 的成员们一同发表的『Don't say “Lazy”』也有着极高的人气。唱功不断进步的**ピコ**今后在商业领域和 Nico 动方面的发展都非常值得期待。



よっぺい wwwwwwwwwww ~

恐怕每一个听过他的歌的人都会做出这样的反应吧！在唱歌的过程中无时不忘加入自己的发挥，乱七八糟的台词多到让人又怒又笑的程度，被称为“闭嘴就会死的男人”真是毫不夸张！但**よっぺい**的歌也有一种听到就会感叹

↑充满魄力和张力的《恋は戦争》在ピコ的演绎下颇具气势。

↑よつぺい的《炉心溶解》以中毒级别的暴走感吸引了无数听众。

“这才是 Nico 的真谛”的欢乐感，而那虽然乱来但毫不含糊的唱功也同样令人赞叹。

よつぺい真正的大红大紫还是要从『炉心溶解』一曲开始(这也是他的第29弹作品)，中场间奏加入创圣的段子也好、迷之台词也好、还有对 Rin 赤裸裸的告白也好，都有着惊人的魔力。众所周知，『炉心溶解』的 key 之高，甚至是很多女性翻唱歌手都难以挑战的，但**よつぺい**却以他的独有方式演绎了『炉心溶解』这首S级的魔王曲，真是可敬可畏。正如前奏中他的话一样，**よつぺい**很愉快地在唱，并且以自己的个性和实力脱离了底边歌手的行列，跃居为现在数一数二的人气歌手。之后在『**ロミオとシンデレラ**』中，与众不同的发挥也同样赢得了 Nico 厨的高评价。**よつぺい**的歌会让人中毒，会让人把普通的版本也空耳成**よつぺい**版——他就是有着这样强大的存在感。

男声 いさじ (mylist/4765133)

也许大家对**いさじ**这个名字并不熟悉，但喜欢 Nico 的人一定不会不熟悉「**やらないか**」这句话和这首歌。虽然是「**バラライカ**」的替歌，但「**やらないか**」和阿部的形象早已取代了原曲中的乙女心和可爱的久住小春，而**いさじ**也成为好男人阿部的代名词，和他的声音一起响彻 Nico 动。

いさじ的声音是非常富有磁性的男低音，充满了男人味的同时，又是一种一般人难以企及的深厚嗓音，用来作为阿部的声音代表最合适不过。他在唱功方面也非常平稳，这一点不



↑好男人与数羊系列的结合体！？

光在一般投稿的曲目中可以体现，就是在流星群中也可见一斑。最近**いさじ**也迎来了 Nico 活跃两周年纪念日，投稿曲竟然是之前大红大紫的『magnet』，可谓让人跌破眼镜。在附赠的『**ロミオとシンデレラ**』里，他改词的水准值得称赞。

男声 clear (mylist/7369586)

clear 如他的名字一般，有着极为清爽干净的声线。和**トゥライ**同样属于大哥哥风格的声线，唱功上也非常出色。作为主要在 Vocaloid 原创曲翻唱范围活动的歌手，他的翻唱作品虽然数量不少，但质量却始终保持着中上的水平。『炉心溶解』在 clear 的演绎下，温柔又颇具魅力，更有人将 clear 和**トゥ**


↑蛇足 ×clear× バルシェ三人合作的《IMITATION BLACK》目前也已俨然踏入门番行列。



↑蛇足 × clear 的《magnet》吸引了众多女性加入听 Nico 翻唱的行列。


↑王子声演绎的《千年の独奏歌》充满了悠扬之感。

ライ的版本合在一起，两人相配的声线真是对双耳的保养（笑）。而最能体现 clear 温柔声音的还数慢拍的抒情曲，比如之前大红大紫的一首『from Y to Y』，clear 的翻唱沁透心灵，间奏的发挥也很赞。在夏**アルバム**企划中，clear 的新曲『Melody in the sky』更是从第一个音开始便沁透听者的心灵，不得不感叹 clear 的魅力。合作作品中，与蛇足合作的『magnet』也占据了『magnet』男性翻唱的 mylist 首位，两人在一起的化学反应也强到犯规！

而提到与clear经常合作的女性翻唱歌手，则不得不说**ヲタみん**。偏御姐声线的**ヲタみん**和大哥哥声线的 clear 搭在一起，正如 Mieko 和 Kaito 的组合，两人的合唱曲也非常赞。说到这里，喜欢这两人的一定要去听『ggrks-**ググれカス**-』呢，欠扁（?）的茄子和傲娇的 Luka 在两人的演绎下超级可爱！

男声 あにま (mylist/9750715)

相信不少人都对之前红极一时的名曲『**ロミオとシンデレラ**』记忆犹新，而其男性视角版的『**アナザー：ロミオとシンデレラ**』也有着相当的人气。创造了这样完美的配对曲的正是**あにま**。因而笔者对于**あにま**印象更深的还是他出彩的作词能力，不仅有近期的『**アナザー：ロミオとシンデレラ**』，还有早些时候的男性视角版『**アナザー：ワールドイズマイン**』、『**アナザー：初めての恋が終わる時**』等等，不仅原曲本身非常出名，男性视角版也很好地补完了作品的世界观和情感，从而赢得了不少支持。

去年的一段时间，**あにま**因为自肃而删除了过往的投稿并停止了一段时间的翻唱活动，使得日后出彩的『**アナザー：ワールドイズマイン**』也只能使用 Kaito 的版本，非常可惜。幸好**あにま**之后还是回归了 Nico 翻唱圈，所以才会有之后如此出色的『**アナザー：ロミオとシンデレラ**』嘛。

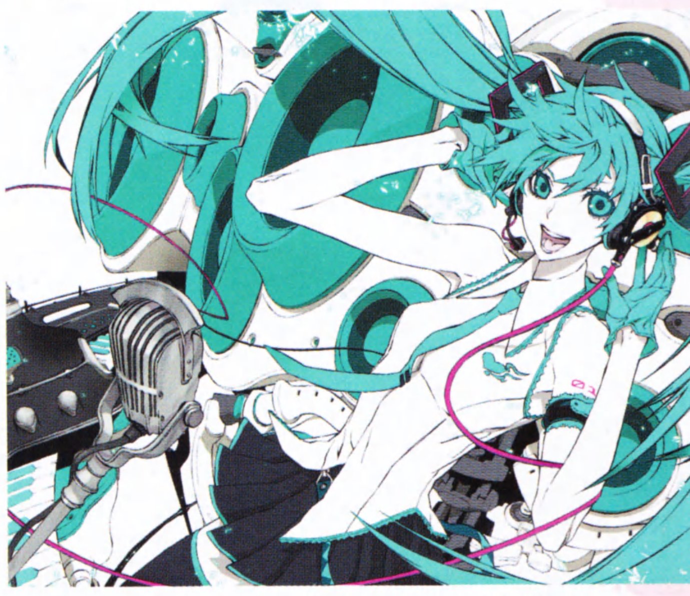
男声 じゃっく (mylist/5738225)

じゃっく的声音一直以来被冠以“王子声”的定评，实际上**じゃっく**的确拥有着让人羡慕不已的王子声，在中高音方面有非常棒的安定感。声线被评价为一定程度地接近石田彰，在氛围上也确有相近之处。而**じゃっく**在歌唱方面的实力也不容置疑，其中最为受到高评价的曲目当属『**千年の独奏歌**』。在高音下尤其能伸展开来的声音和稳定的唱功，使得**じゃっく**在这首歌上广受好评。此外，**じゃっく**的生歌水平也非常高，在七月迎来 Nico 动活跃一周年的他，今后在独唱和合作方面的新作品都值得期待！


↑『アナザー：ロミオとシンデレラ』将罗密辛的魅力再度升级。

女声 歌和サクラ (mylist/3938485)

凡是听过歌和**サクラ**的『**メルト**』的人一定不会忘记中间长长的那段“**死んでしまうわあああああああ——**”吧。在高音下惊人的肺活量和稳定度，令歌和的『**メルト**』始终占据着难以超越的位置。近期歌和的翻唱曲目虽然比较少，但她的作品却始终都能得到很高的评价，mylist 数也非常可观，可谓实力派翻唱歌手。


↑《メルト》的商业 PV 图，充满创意和动感的 PV 也值得一看。

最近歌和的新曲是 ryo 在去年年末发表的名曲『**初めての恋が終わる時**』，但与以往相比有增无减的微妙鼻音使得不少听众都疑惑是否是花粉症的影响，而歌和的声音中本身所具有的鼻音也成了不可忽视的元素。即便如此，以往高素质的翻唱作品和『**メルト**』的奇迹也足以让每个人都记住歌和**サクラ**。

女声 うさ

(mylist/4168640)

要说时下Nico翻唱圈第一梯队的女歌手，就必须提到**うさ**吧。有着甜美又柔软的少女声的**うさ**，大多曲目都是来自初音Miku，其中最有名的便是世界第一的公主大人——『**ワールドイズマイン**』。**うさ**的版本是此曲得到最高评价的作品，有着长久以来“**歌ってみた** Ranking 门番”的实力，可见这首歌的地位之高。同时**うさ**的其他翻唱也大都保持高品质，也一直以稳定的速率在Nico发表新曲，人气始终居高不下，是当之无愧的一线翻唱歌手。

在Nico动中，**うさ**与**トゥライ**合作时往往被称为“**憂辛**”，具有相当的人气；而与下面要介绍的**ヤマイ**合作时的“**憂病**”，也同样百合与实力兼具。除此之外，**うさ**在同人音乐圈里还以**うさ**或**はな**的名义活动，出的同人音乐CD的素质也非常高，值得一听。



↑うさ的歌声是世界第一公主的最佳代言。



图：obi-wan（歌姬的休日）

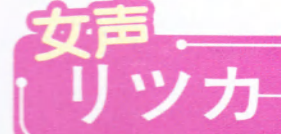
女声 ヤマイ (mylist/3068265)

与うさ截然相反，**ヤマイ**的声线属于御姐和少年系，非常适合翻唱有着成人色气的Meiko曲，实际上诸如『**ピアノ×フォルテ×スキャンダル**』的成熟味名曲在**ヤマイ**的演绎下早已出神入化；而**ヤマイ**同样也会演唱一些情感比较浓厚、沉重的初音曲，如『**さよならのかわりに、花束を**』的**ヤマイ**版就得到了相当高的评价。**ヤマイ**的声线厚实又不失温柔，唱功也出类拔萃，亦为活跃于Nico一线的翻唱歌手。

上面也提到**ヤマイ**与**うさ**的憂病组合，两位实力歌手的合作也每每为Nico厨带来惊喜曲目。百合曲的代表作『Cyclone』、『**夢みることり**』具有相当高的素质，而催人泪下的名曲『**ココロ**』×『**ココロ・キセキ**』中两人分饰的镜音双子与出色的演唱（外加纸飞机P的PV），真的是异常泪目。在『magnet』的翻唱潮中，与流星P（**トゥライ**）同属同一同人音乐组合且有很好私交的**憂病**也不负Fans们的期待，翻唱了『magnet』的病×**憂**版，并在C76时发售的CD中收录了**憂**×病的版本，令原曲Fans和翻唱Fans都欣喜不已。



↑淡淡悲伤的和风曲《紅一葉》在ヤマイ的演绎下韵味十足。



女声 リツカ (mylist/5062970)

若说上面提到的几位歌手都有着其占据同首曲目翻唱下第一位的代表作，那么**リツカ**便是通过『**炉心溶解**』的翻唱大红大紫。被称为"野生Rin"的**リツカ**，的确拥有着类似Rin的漂亮声线和美丽高音，而这一点在『**炉心溶解**』中被充分展现，使得**リツカ**拥有炉心翻唱中难以被超越的极高评价。以此为契机，**リツカ**为更多人所知，"野生Rin"的定评也藉此定型。

リツカ的声线冰脆透明，她的歌曲也往往非常具有感染力。此外在选曲方面**リツカ**的sense也非常特别，在『**ボカラン詐欺**』用可爱的声音唱着"你这杀人犯～ Yeah ～"的部分中毒性惊人。此外七色的翻唱时稳定的唱功和不加过多捏他的认真态度，也使得她的七色组曲也具有相当的人气。



↑以《炉心溶解》一曲大红大紫的リツカ亦有着多样的美声。

女声 実谷なな (mylist/6769295)

说实谷**なな**与**リツカ**是冰与火的组合一点不为过。**リツカ**是甜美中又透着清凉感的声线，实谷**なな**便是适合舞曲、快曲的艳丽声线。出色的唱功使她没有一直被埋没下去，以"转圈曲"『**ダブルラリアット**』为契机，实谷**なな**得到了广泛的好评，之后的人气便扶摇直上。



↑如火一般的实谷なな的歌声充满让人不觉舞动的魅力。

私认为最适合实谷**なな**的曲目相对是类似『ルカルカ★ナイトフィーバー』这样爽快热烈的舞曲风，这样的风格更能充分体现实谷**なな**的声质和演唱力——实际上『ルカルカ★ナイトフィーバー』和之後的『メグメグ☆ファイアーエンドレスナイト』亦有着相当的好评。而『letter song』的实谷**なな**版尽管也有着很高的评价，但对笔者而言却多了点POP、少了点治愈的感觉。

女声 ちょうちょ (mylist/7261287)

提到**ちょうちょ**，又要提到ryo的名曲『**初めての恋が終わる時**』，在此此曲的翻唱范围中评价最高的就是**ちょうちょ**的版本。稳定的唱功、清爽的少女音，在这首歌最后的出色的自我发挥，都为**ちょうちょ**赚足了点数，使之后这首歌的翻

↑无数歌い手翻唱过的《magnet》在ちょうちょ一人二役的演绎下有着绝妙的魅力。

唱无人能出其右。同样由ちょうちょ创下难以超越的翻唱高度的曲目还有治愈与高音并存的名曲『Last Night, Good Night』。众所周知的这一首高音曲，在ちょうちょ清新自然的声音演绎下毫不刺耳，与PV相配，真是一种视听享受。

而最近ちょうちょ带来的最大的惊喜莫过于她一人二役的『magnet』。在『magnet』翻唱大潮中，ちょうちょ的一人二役毫不逊于一些著名歌手的合作，甚至可以说具有超越其它版本的特殊魅力，初音和巡音的声线在她的演唱下既有差别又有统一，自我发挥的地方也是一如既往地秀逸，让旋律更加妙不可言。而ちょうちょ在最近踏上了赴加拿大的留学路，虽然在翻唱上的进度可能有所减少，但这也不妨碍ちょうちょ在女性歌手中保持名列上位的实力和人气。

女声 バルシエ（mylist/10892924）

从今年才开始在Nico动活跃的バルシエ，目前早已握住女性歌手中Top级别的实力和人气。由于地声偏少年，也因此被称为“野生Ren”，在镜音Ren曲的翻唱方面有着相当的人气。当然，バルシエ的走红不光和她的声音有关，还和她拔群的演唱力脱不了关系。在演唱上的稳定和气场十足的特性，使她的每一曲都有着相当的素质。除了接近少年声的地声演唱外，还有偏女声的声线，在声线的控制方面也有着超凡的能力。バルシエ最初赢得广泛关注和人气的作品还是『右肩の蝶レン ver.』，在这首中バルシエ优秀的唱功和野生Ren属性展



↑野生Ren的广泛好评就是从一首《右肩の蝶レン ver.》开始。



毫无疑。同样大受欢迎的曲目『**何となく言ってみたい言葉**』里 Ren 和 Luka 的差别和统一部分也值得一提。

除了唱功外，**バルシエ**在演技和台词方面同样有着很突出的才能。在替歌『**魂のソフラン**』中，**バルシエ**对 EVA 角色的模仿非常到位，台词相当有趣。而以 Vocaloid 为角色的架空世界观曲目『**君を捜す空**』中，她自己加的台词也使得博大的世界观有所延伸。作为目前当红的一位歌手，**バルシエ**的每首歌都受到了 Fans 和翻唱爱好者的关注。

女声
ENE（mylist/7406925）

对于 ENE，笔者印象最深的莫过于名曲『letter song』。ENE 那纯净治愈的声音，在这曲中以比较偏近奥华子的风格演绎这首『letter song』时，有着难以言喻的魔力。ENE 真的是一位有着让人艳羡不已的漂亮声线的歌手，尽管大多数情况下比较适合温柔的慢歌，但在演绎诸如『Daybreak』这样的快歌时也有着相当的水准。

因为 ENE 本身所具有的实力，令人在大多数情况下会忘记她国际交流的身份。而住在韩国的她，也曾用自填的韩语词来演唱『letter song』，虽然歌词和演唱的方法都与日文版有所不同，但不变的是 ENE 所特有的感动人心的声音。

女声
バ行の腐女子（mylist/7212888）

既是腐女子又是 Nico 厨的同好对她们一定不会陌生——实际上因为经常占据综合 Ranking 首位，所以估计一般的 Nico 厨也应该认识……**バ行の腐女子**是由 A 子和 B 子两人组成的组合，特长是将歌词改写成腐歌，特点是“才能的腐法投弃”（笑）。在『Macross F』的音乐热门的时期，她们改写了好几首 MF 的歌曲，包括『**モエッ☆ＢＬ飛行**』、『**イテテ☆四六時** Non stop NicoNico』、『**ヤオイン**』、『腐娘々 / **サービス / メドレー**』等。在腐歌词上，



因演唱《Macross F》的腐替歌而大热的バ行の腐女子确实有着相当的实力。



和民族风曲目在他的演唱下，有着非常高的中毒性，也因此在 tag 中经常见到“**驚異的な中東性**”（令人惊讶的中东风格）的提法，这也俨然已经成为对 SquaDus 的专属形容。无论是大气的民族风曲还是温柔的慢曲，在 SquaDus 的演绎下都有着相当的完成度。

另外，尽管是国际交流组，SquaDus 的日语水平却很高，毫无外国人的感觉。在七色组曲的演唱中，他对若本的模仿也非常到位，对小捏他的把握也毫不输给日本歌手。目前 SquaDus 在 Nico 动的国际交流组中已具有相当的人气，当然他的歌声的确也值得受到高度评价呢！

国际交流 パンダ氏 （mylist/4385004）

对国内的宅来说，kkryu 这个名字一定已经很熟悉了，而 kkryu 在 NicoNico 中活跃的名字即为“**パンダ氏**”。这个名字来自早期投稿的『**組曲「ニコニコ動画」**』中的唱词，日后也被本人作为在 Nico 活动的名字。众所周知，kkryu 拥有常人所难以达到的多变声线，日语的造诣相当之高，而唱功也达到了相当的水准。但可惜的是 kkryu 在 Nico 动上有很长一段时间没有得到其应该得到的高评价，令笔者惋惜不已。然而转折便出现在『**紡唄－つむぎうた－**』的中文版上。本身便是中华风的这一首镜音曲，在中文歌词、中华风 PV、以及 kkryu 出色的演绎下瞬间得到了很高的人气，之后更有日本人用中文演唱此曲，真是不得不感叹 NicoNico 国际交流的力量。

在『**紡唄－つむぎうた－**』之后，kkryu 主持的几期 Radio 节目『**熊猫★ラジパン**』也在 Nico 上得到了不错的反响，对于日本人了解中国和中国的宅都起到了不少正面作用。kkryu 强大的变声能力和演技在这组 Radio 中也有充分的展示，作为 Fan，我也衷心期待她今后的发展。

除了在 Nico 上的活动以外，kkryu 也有许多自主同人活动。近期以『钢之炼金术师』的同人游戏『Phantomphobia 真理』（http://yui.huming.com/pp2/）为主，在 C76 中也有参展。她在歌唱之外的能力更受瞩目呢。

两人的才能真的是达到天妒人怨的程度，让每个腐女子 Nico 厨都忍俊不禁不说，两人的唱功也不一般。在对比动画中，**バ行の腐女子**的演唱和本家的契合度简直超越 801%，达到了完全同步的程度，差点分不清哪边是翻唱哪边是本家！另外比较神奇的是，听久了反而会忘记本来的歌词呢（笑）。

最近在 MF 完结后，**バ行の腐女子**的新作转向了时下最为热门的音乐动画（？）『**けいおん！**』，改词翻唱的 ED『Don't say crazy』同样一出就占据了 Ranking 榜首，真的是毫无疑问的人气存在！当然，在『隔壁的 801』动画主题曲演唱的公开招募中，**バ行の腐女子**的唱功和名气、人气也使她们毫无敌手！

国际交流 ほんこーん （mylist/4020515）

和名字一样，**ほんこーん**（Hong Kong）是土生土长的香港人，但同样有着与日本人交流无障碍的日语能力和出色的唱功。相对**ほんこーん**的 Vocaloid 翻唱曲而言，也许更多人印象深刻的还是在组曲，尤其是『**ニコニコ動画流星群**』中的翻唱。充满小捏他的活泼氛围，配上**ほんこーん**可爱的自画像，在整体水平高质之余还有着格外的亲和力，令人听来看来都忍不住微笑。在 Vocaloid 曲方面**ほんこーん**也拥有诸多名作，比如『**つきうさぎ**』中震撼人心的演绎，和歌曲本身强烈的感情相契合，惹人落泪。

此外**ほんこーん**还与不少歌手有过合作，比如与 nam、halyosy 合作的『**なごり雪**』，与祭屋合作的『magnet』等等。在国际交流的歌手范围内，**ほんこーん**算是拥有相当人气的一位，当然，她的唱功和画功也很值得认可。

国际交流 SquaDus （mylist/7999332）

以色列人 SquaDus 有着非常醇厚而富有魅力的声音，被称为“野生 Gackt”的他在演唱上也有着非常深厚的功力。独特的异域风情



↑ SquaDus 的《カンタレラ》的中东风格浓厚。

特别附录

访谈 WITH kkryu（パンダ氏）

灰：很高兴今天能够与 kkryu（パンダ氏）做这次访谈。那么首先请问开始在 Nico 投稿翻唱的契机是什么呢？

kkryu：最初是听朋友说有个 Nico 组曲很厉害，然后看了台湾版的大合唱和日本的返礼动画，受到了很大的冲击。然后我想在 Nico 关于大陆会有什么样的东西呢，就在 Nico 搜索了中国，出来的结果比较令人……其实大陆也有很多喜欢动画，喜欢日本流行文化的人，但是并没有人知道。于是我就鼓起勇气做了第一个吃螃蟹的人。

灰：的确呢，即便现在 NicoNico 动画上活跃的也是台湾和香港的人多一些，kk 可以说是大陆地区在 Nico 的代表人物了呢。初期 kk 投稿的 Nico 组曲完成度也非常高，真的是很棒。之后的翻唱范围转到 Vocaloid 系比较多的感觉，是因为在组曲之后二次元**メドレー**被削除了的关系吗？

kkryu：嗯，也不是。实际上本身 Nico 比较有代表性的**メドレー**系列就不多。而且在组曲和二次元的时候，很多 comment 说希望听到一些单品，于是我就开始转移到单品歌曲了。而且 Vocaloid 的歌曲有很多个人再创作的空间，基本上我每首作品都是和国内的朋友合作，一起完成的一个整体的作品。不再是单纯的翻唱了。

灰：后来作品的原创 PV 也都很棒呢，完成度很高！我个人很喜欢听 Vocaloid 原创曲翻



图：猫鱼

在新作"七色 Nico 动画"中使用的图，七色动画充分发挥了 Panda 氏和朋友们的爱玩（？）之心（遊び心），端出水的那只手是谁的——？还请各位到动画里自己确认吧！XD

唱，以 Vocaloid 为平台的音乐圈真的有很大展开余地。在 kk 的 Vocaloid 翻唱中也有 kk 至今作品中评价最高的「**紡唄－つむぎうた－**」，关于制作这首歌，有什么样的经纬吗？

kkryu：第一次听到的时候就觉得感受到了一种冲击。有一种很怀念的感觉。然后就决定一定要唱了。然后立刻找朋友们商量，大家一起构筑了故事的大纲，之后各自在自己的领域努力，最后就合成了这部作品。虽然得到好评有很多偶然性，但是实际上也是大家在之前的各个歌曲的制作过程中，有了合作的经验和感觉，才能完美地融合在一起。

灰：真的是完成度很高的作品，最后的童声和拍掌也很感人呢。kk 觉得中华风也是这首歌吸引人的关键吗？

kkryu：嗯……具体是什么地方吸引人我也不好说，各种风格都有自己的魅力。我个人非常喜欢这首歌的旋律和配器伴奏（？）。

灰：以纺呗为契机，kk 也开始了「**熊猫★ラジパン**」，在制作这个 radio 的过程中想必有很多趣事、相遇和新的天地吧？

kkryu：其实广播是很久前就一直想做的。我的梦想是在中日两方作为声优活动，所以做广播也有提高日文的目的。我没有想到广播居然会很受欢迎。从 comment 看反响很好，也收到了很多朋友支持的来信。我本身在做广播的途中也学到了很多东西，现在第二季（笑）开始了哦。

灰：说到 comment 啊，「熊猫★**ラジパン**」在日本的听众也很多呢，很多日文 comment。但看纺呗等其他动画中文 comment 就很多，关于这个其实不得不提一下"在日文版 Nico 上不能打中文 comment"的基本礼仪啊。

kkryu：嗯……虽然能理解大家支持的心意，但是中文的话日本方面看会乱码，如果大家经常去的论坛也有人经常刷乱码火星文，大家心情也不会很好吧。如果乱码刷屏，很多人可能对这个动画都会产生反感……我不想看到这样的情况，相信大家也不希望这个作品因此被讨厌吧。毕竟 Nico 是日文站点，大多数使用者是日本朋友，所以还是希望大家能够将心比心，不要打中文 comment。

灰：的确，出于语言尊重也还是抑制中文留言比较好。最近华文圈 Nico 用户有增加的趋势，推广基本礼仪、大家一起遵守也是非常重要的呢。说来 kk 有什么比较喜欢和在意的 Nico 动翻唱歌手吗？

kkryu：我基本不看翻唱 ^^;; 所以不是很熟悉……**ヒャダイン**的创作曲很喜欢。

灰：那位 ww 真的很厉害 www 那请问接下来有什么新作预定吗？kk 的声线很多变，物语风、一人的男女**コラボ**之类的 Vocaloid 曲很能发挥长处呢。

kkryu：现在在日本主要专注于声优的学习和相关活动，**ラジパン**会继续下去，单独曲的翻唱大概只能是有时间＋被灵感之神击中！的时候了。

灰：七色组曲里有好几首歌真的很想听到 Full 的说 ww

kkryu：谢谢！/// 有机会我也想多唱一些歌。不过现在还是学业第一 ^^;;，也希望大家



图：猫鱼

第二张「紡歌」发布后反响巨大，很多热情的朋友为作品添加了各种 tag，其中一个就是"从眼中流出了三得利"，这大概是因为三得利在日本的广告大多是中国风的关系吧。于是在突发广播（之后变成了连续广播的"熊猫广播 RADIPAN"）的第二回中，特别制作了伪"盼（PANDA）得利"广告，这是其中的宣传图，台词是"与竹共生"，恶搞三得利本家的宣传词"与水同生"。

支持 kkryu 的同人活动 XD 详细情况可以看我的个站哦：http://kkryu.com

灰：嗯嗯，学业第一，kk 在加油之余也要多注意身体哦 >_<

kkryu：谢谢，我会加油的！

结束语

不知道是因为 Nico 的用户量多还是 Nico 的环境太容易带动用户的行动力，总之以 Nico 为平台的音乐环境非常特别，充满了才能、灵气、魔性和让人微笑不已的力量。对于比起 Vocaloid 的声音而言更偏爱人声、但却无可救药地喜欢 Vocaloid 原创曲的笔者而言，在 Nico 上的翻唱歌手身上从来没有少过惊喜。只要倾听 Nico 上那些发自内心的歌声，相信无论是谁都会被感染到吧。▲



图：AYAKI

从「君みたいな僕 僕みたいな君」诞生的熊猫子和哥哥（cvkkryu）。虽然这两人在 Panda 氏的动画里只是不时登场，但其实他们的背后有很多故事。

我们扫的不是雷，是寂寞

——热腾腾、湿漉漉的C76扫雷大作战

文／完蛋了的国王（C76状态中）

对有些人来说，C76很遥远，遥远到连关注的欲望都没有；对有些人来说，C76是值得回味的美好经历，他们从现场带回了大大小小的战利品；对有些人来说，C76是甜蜜的磨难，终日沉迷于下载，不仅打乱了生活日常，还平添了不少开销；对我来说，C76是盛夏里热腾腾、湿漉漉的战场，同时扮演着下载党资源众的我，担负着报道和扫雷工作的我，以及单纯作为普通读者和fans的我，几乎把大半个夏天都赌了进去，而这仅仅只是个开头。圣战远远没有结束！

那么各位，准备好了吗？

3.5万、56万和200万

在浏览C76专题之前，不妨先回顾一下去年冬天的C75，看看8个月之隔会带来些什么变化和不同。根据Comic Market准备会官方发表的数据，C75各项人数统计环比均有小幅上升，稍稍超出了官方的预期。其中递交申请书的同人Circle数为4.9万个，实际参加的为3.5万个，与例年持平。由于申请和抽签规则不变，而且场地规模也没有变化，所以这一数

字每届都基本持平。一般参加者，也就是观众人数三天总计 51 万人次，略高于 C73 时的 50 万。其中首日 15 万，次日 17 万，第三日 19 万。具体的增减原因在上次的扫雷报告里已有分析，这里不再赘述。

按照惯例夏**コミ**总会比冬**コミ**要火爆，这次 C76 大会的一般参加者人数创纪录的增至 56 万人次，超越去年同期的 55 万。其中第三天仍然是重头戏，入场人数超过 20 万。当然，社团和企业的数量依旧与往届基本持平，同人 Circle3.5 万个，企业摊位 130 个，分布位置也没有变化，企业还是集中在西 4 馆。不过这次有一些大手社团碰巧第一次抽到了西馆，其实这也算不上什么意外。

今年是 Comic Market 历史上的传奇人物米泽嘉博先生逝世三周年，东京著名的明治大学为了纪念这位 Comic Market 之父、同人事业的先驱者，在校园里筹资建造了米泽嘉博纪念图书馆，该馆预定年内交付使用，今夏已经开始试运作。这座位于千代田区猿乐町的七层图书馆将作为目前日本第一座同人志专门收藏图书馆，为这个 ACG 王国添上浓重的一笔。馆内藏书绝大部分以同人志的见本志（样刊）为主，目前已从各种渠道获得了总数达 200 万册的海量书籍，时间从 70 年代末，米泽先生接手 Comiket 的组织工作开始，到刚刚结束的 C76，横跨 30 多年之久。200 万本是一个惊人的数字，似乎在提醒着每一个自以为阅遍日本同人志的人们，同人漫画是如此的博大精深，以至于任何一个个人奋斗一整个青春也未必能接触到其中的百分之一。这 200 万册书籍以历年来 Comiket 准备会发起的回收见本志运动中，从同人大会参与者中免费获得的刊物占多数，另外也有一部分米泽先生的个人收藏、其它途径的捐赠，以及从包括 COMIC1 在内的其它日本各大同人志即卖会上搜集的见本志。

这 200 万册藏书见证了日本同人文化 30 多年来的发展历程，见证了各种主流非主流潮流的诞生和消亡，同时也见证了以米泽先生为代表的一批同人活动家一生的辛勤付出。发起米泽嘉博纪念图书馆的目的之一，是提供一个保存、查阅历史上各类同人志的场所，通过认可同人志的价值，使同人漫画真正获得其应有的地位。另一个重要目的，则是希望今后的同人志创作者们不要忘记传统和责任，或者说身为一个活动参与者的 manner，捐献见本志的活动将长久地进行下去，并不断推广到日本各地一年大大小小的 1800 场同人志寄卖会。

全民 Comiket 时代的到来

揭去长久以来的神秘面纱之后，近几年 Comiket 变得越来越平易近人，无论是作为社团，还是一般观众，参与到 Comiket 这一盛会的门槛在逐次降低。首先随着 pixiv.net 和 circle.ms 等一系列 SNS 社区网站的兴起，获取 Comiket 相关的资讯简直易如反掌。网站会每次按时提醒用户交纳申请书的截至日期，及时公布抽签情况，进一步避免了忘记申请或不知道申请渠道的尴尬。同时参加当届 Comiket 的同人 Circle 公示和分享自己的参展情况也愈发便捷，一般人都会不遗余力地在第一时间发布新作的情况，因为目前互联网早已成为创作者们宣传促销的最佳途径。



互联网发达的另一结果就是世界各地的同好都可以方便地参与进来，遥想当初紫源亭初次远征日本时还要大费一番周张，到了今年天朝的社团和个人赴日的数量都翻了好几倍，很多网站论坛组织的自由行线路也已十分成熟。总之，对于那些中毒很深的宅男腐女们来说，有生之年去参加一次 Comiket，与其说是毕生的愿望，不如说是攒个一两年钱就能实现的普通出国旅行计划而已。尤其是今年台场新增了标志性的全尺寸高达模型，让跃跃欲试的人们又多了一个到日本腐败的理由。

不过，无论赴日游再怎么平民化，如果要到有明 Big Sight 朝觐一番的话，还是必须掌握一定的知识，做好充分的准备。由于今年又有不少朋友亲历 C76，所以这次也得到了一些第一手的感悟。

首先要做的是确认时间并锁定打算入手的物品，因为除了极少数“特权社团”每次都在相同区域设摊以外（其实也不算很特权，RP 好而已），绝大部分社团只有在正式抽签结果公布之后才知道摊位的位置，出展的日期当然也会有所变动，尽管众所周知前两日是企业日，最后一天才是同人社团的高潮，但一切都不是绝对的，所以往年的经验在这里派不上任何用场。在圈定了心仪的社团、企业和想要入手的商品之后，至关重要的就是制定一条最切实高效的行进路线，以确保在人满为患的 Big Sight 中，可以在一天之内走遍所有的摊位。因为走回头路是不被允许的，而且在偌大的场馆内想找到一个通风的休憩点也很难，合理的行进路线完全是从体力的角度着想。

当然，如意算盘并不是那么好打的，大手社团前往往会排起壮观的长龙，漫长的等待时间会让一切计划都泡汤。据说这次无限轨道的摊位前队伍就长达 20 分钟脚程（实际长度请自行想象），于是懂得变通和预先制定几套备案就显得尤为重要。最最关键的还是，当一个向往圣地已久的朝圣者，第一次站在圣地的中央，身处成千上万的同道人中间时，可能一时间激动得大脑一片空白，只知道傻傻地向前挪动步子，这时候再完备的计划也会显得十分天真。作为一个行动派，做好完全的心理准备是很重要的一点。从清晨踏上电车站台的一刹那起，战斗就已经开始了。有的人未雨绸缪，提前赶赴圣地周边安营扎寨，尽管“彻夜组”三令五申被取缔，但倘若预定的行程真的特别紧张，那彻夜组也就成了唯一的出路。面对风餐露宿的环境和夏天炎热的天气，军用给养自然不用说，一些常用的药品也是必备的，因为每年中暑昏迷、脱水瘫倒、低血糖扑街都是家常便饭。好了，当万事齐备以后，就奋勇地冲杀去吧，不要害羞拿起样刊翻阅，更不要吝惜钱包的消瘦，让欲望无限地膨胀吧！额，对了，别把欲望发泄到异性身上就行……



说到这个，每年夏天的 Comiket 都会爆出“咸猪手”事件，今夏也不例外。要知道不是每个踏进 Big Sight 的人都是冲着二次元物去的，也不是每个宅男都懂得自已自律。不少遭遇“揉乳魔人”袭击的失身腐女都纷纷到 2ch 上诉苦骂街，结果往往一个地图炮把全体宅男都扫倒……

据说还有更重口味的事件发生，不过大都

与身体不适有关，有的则是因为没买到东西而心存怨恨。总的来说这届大会还是比较和谐的。

关于 supercell 的小插曲

每次 Comiket 大会上都会发生一些小插曲。例如先前提到的几大动画公司竞相召开商业大作的发布会，互飙人气。或者是以若本大爷、大冢大叔为例的某某声优在现场开 fans 签售会。西馆的 130 个企业摊位个个虎视眈眈，摩拳擦掌。商业活动正在逐渐成为这个同人大会中必不可少的组成部分。

Comiket 是所有人的战场，而每次都会有新的势力崛起，新的奇迹诞生。在同人与商业化之间始终都有着一条鸿沟，但尝试去跨越的人也绝不在少数。

其实自 Sound Horizon 之后，还没有一个同音社团能以足够高的姿态踏入商业的领域。Revo 用了 5 年才走上了这条道路，而有一个社团只用了区区两年不到，这就是“supercell”。如果单论音乐成就的话 supercell 自然不比 SH，基于初音 MIKU 的二次创作在 Revo 的幻想王国面前就要白话了许多，毕竟一个是阳春白雪，一个是草根文化。因此，与 Revo 通过个人努力，一寸一寸扩张领土的行为不同，supercell 每一部作品的发布，总是伴随着 Nico 动画百万级的点播率，如台风般席卷而过。这种短期内的爆棚人气，正是 supercell 商业化的最大资本。

夏コミ是 supercell 的福地，去年的 C74 上，他们的首张 CD+DVD 豪华版同人音乐大碟『supercell』隆重发布，收录了包括『**恋は戦争**』『**メルト**』『BRS』等成军以来的所有大 Hit 作品，并且都附带 MV。09 年 3 月 4 日这张专辑正式由 Sony Music 商业化发售，Oricon 周排名直冲第 4 位。带着如此骄人的战绩，夏季新番中的热门剧『化物语』很快敲定了 ED 曲交由 supercell 操刀。CD 中搭伴的两首 C/W 曲则是 8 月刚刚公布的，由宇木敦哉筹备两年半之久的独立动画『CENCOROLL』的主题曲，由此可见极高的性价比。『**君の知らない物語**』这张单曲作为 supercell 首张真正意义上的商业单曲，于 8 月 12 日正式上架。同时，也作为 supercell 社团的主打商品在 C76 上发售。其中词曲和编曲由 ryo 一人包办，CD 的封面绘是 supercell 的成员之一的漫画家三轮士郎，特典的绘制者则是画师 redjuice，之前后者创作的几张 EVA 和化物语同人均在 pixiv 上获得很高排名，想必很多读者都会有似曾相识感。无论是冲着 ryo 的词曲能力，还是 huke、redjuice、三轮士郎等人的画作，supercell 的受众群体扩张极快，并且在商业出道之时，也没有宣布放弃同人活动，希望下届大会上能有新的同人作品诞生，带给 fans 们新的惊喜。

当然，supercell 的活跃只是个别现象，同人音乐的市场依旧完全被东方 Project 所把持，关于同人音乐版块的扫雷请关注后面单独的专题文章。



热门作品和人气分布

本以为 C76 上会冒出不少热门作品，没想到黑马就只有『化物语』和『天才麻将少女』这两匹。不管在日本还是国内，对新房昭之改编的动画版，普遍都抱有极其追捧和极其厌恶两种迥异的态度，但毕竟是西尾维新第一部动画化作品，从结果上看，依旧是追捧的人占多数。虽然选择出“化本”的大手社团远不如轻音本和 EVA 本那么多，不过与前两者千篇一律的情节相比，化本大多都十分有趣，可读性较强，一些热门社团的画风也着实不赖，因此化本的人气和曝光率都相当不错。

『麻将』本的爆发其实早有先兆，COMIC1 ☆ 3 时就已经是最热门的百合题材作品。难得原村和有这么惹火的爆乳身材，非百合题材也蓬勃发展，还有海底捞月天江衣和钉宫理惠的墨西哥饼两大萝莉也十分能激发萝莉控们的创作欲望。今年萌战麻将军团的强势似乎很能说明该作目前在日本的高人气。只是大手社团里相中麻将本的并不多，影响了整体的作品质量。结果人气并不如化本和轻音本。

说到『轻音』就必须说到京阿尼作品在 Comiket 上的辉煌历史，众所周知本刊幕后有京黑帝坐镇，所以国王我就不多显摆了。轻音

本的爆发同样也在预料之中，动画虽短，完结的却正是时候，赶上同人漫画家们看完动画，再花个把月出本，游刃有余。不过老实说情节上还是那么单调，老三样：百合、濡本、梓喵本，梓喵算是继 COMIC1 ☆ 3 以后的新题材，由于之前开了一届轻音的 ONLY 祭“**放課後ティータイム**”，梓喵的走红也早已毫无新意可言了。唯一能安慰一下轻音众的是力挺轻音本的大手社团不少，从治愈系到重口味，选择面甚广，到头来总能找到一本适合自己的。

EVA 这次又是大获全胜，追溯到晴海时代和有明初期，也有过 EVA 全场制霸的历史（神主 ZUN 笑了），这次庵野老痞子只是用最新高科技电饭煲重新闷了一锅冷饭，居然还是让宅男们吃得泪流满面。最显著的一点是，T2 ART WORKS、CARNELIAN、雷神会、无人轨道、富士壶机械这些过去与 EVA 八竿子打不到一块的大手社团居然也纷纷来赶时髦，能看到许许多多种熟悉的画风来刻画凌波、式波、真希波这“三大波”固然令人雀跃，不过理智地想想，看同人本毕竟不是只看封面看插画，内容才是漫画的本质，话说老庵野炒的一手冷饭，难道同人漫画家们就能画出什么新意来？结果还不是千篇一律的真希波啪啪啪和明日香紧身衣而已，到头来就成了比拼画功和工口程度。杯具，绝对的杯具啊！

游戏改编的同人志方面，这次依旧是『**アマガミ**』的天下。尽管『怪物猎人』本数量庞大，但是由于最新的 MH3 公布太晚，这次并没有见到为新作应援的同人本。“造妹本”（偶像大师）尽管源源不断，其实早就司空见惯，激不起什么好奇心。早先小有爆发的『QMA』和『星之海洋 4』的本子也销声匿迹了。『**アマガミ**』本身软妹众多，原作又是全年龄，可以找的题材很多，这次有凉屋、甲冑娘等名团加入，还是很有看点的。冷门作品中 6 月在 PS3 平台上发售的『萝洛娜的工作室 ~阿兰德的炼金术士~』异军突起，估计出乎所有人的预料。

这次大会结束以后，又有大量同人志速度进入通贩环节，一如既往的百家争鸣，一些主要作品和社团的人气分布情况也可以从中看出一些端倪来。在老虎洞各店的周销量榜上，『轻音』『天才麻将少女』『化物语』『凉宫春日』『怪物猎人』和东方系列都占有至少两个席位，几个人气社团如真珠贝、**うどんや**、Digital Lover、徒步二分的新作都受到不同程度的追捧，不过热卖的新刊中总集篇不少，出于性价比的考虑自然会卖得好一些。市场的主流仍然是画风好，并且略带些情节性的工口本，对漫画剧情有一定鉴赏需求的朋友不妨关注下国内汉化组挑选的作品，通常来说经过汉化的本子不是超级大牌的，就是内容比较有意思。例如去年 C75 上**けもこも**屋的龙与虎本『**ふわふわあみあみ**』，第一时间就有大批汉化组争相抢食，其内容自然也不会让人失望。今年也有类似比村乳业的『化物语』本『**有罪証拠物件　壱号**』这样值得一读的有趣本子，如果是 Comiket 的初心者或者懒得动手收本子，又想找些对口味的本子浅尝即可的话，不妨在看完本文的推荐以后去逛逛论坛，问问百度。

顺带一提的是，下面的 22 组点评刻意避开了一些超大手和全彩画集、CG 集，本意是推荐更多更有意思、更具可读性的本子给大家。而一些极具欣赏和收藏价值，但无需做过多点评的名作、画集则会在表格中出现，并以“收藏度”这个指数作为推荐标准。







佳作点评

huke
PICSIX（作品名称）

类型：同人志
分级：全年龄

近两年在 Nico 动画和 pixiv 上声名鹊起的 huke 推出的最新同人志画集，同时也是自 C74 开始连续流出的第三本完美扫描版。去年这个时候发售的是『BRS Visual Works』画集，然后陆续又公开了不少 BRS 的作品，直到后者动画化的消息公布，『PICSIX』将 BRS 的人气又推向了一个新的高潮。画集中收录了不少在 pixiv 上展示过的作品，更多的则是首次公开的新作。尽管原本画风就偏黑色系，这次 huke 还是勇于尝试了将作品黑白化处理，实际效果倒也不坏。几幅 BRS 的代表作依旧是本作的焦点，值得注意的是又有暗黑系的新角色登场，BRS 的世界观还在生机勃勃地缓慢充实中。



YAKIYAMA LINE
水蜜少女②

类型：同人志
分级：エロ

与其说异色，莫如说相当原色的一部漫画，完全的铅笔画作画，封面彩图也很素雅清新……但是这只是表象，故事的大纲是一个猥琐肥猪教师是如何想尽办法与妙龄女学生啪啪啪，并且从第一话的迷 O，升级为这次的 NTR。令人佩服的是作者对 90 后少女和猥琐中年人两方面人物心理的准确描摹，再加上啪啪啪场景的脑补能力超强，在画风不华丽的情况下完全靠构图和分镜取胜。**カルーア**鈴木目前独立经营社团，而且出道时日尚浅，知名度不是很高，但相信假以时日一定能成为有所作为的成人漫画家。



NtyPe
いちゃいちゃレールガン！3

类型：同人志
分级：全年龄

『超轨道电磁炮』动画版开播在即，"炮友"们的支持却有点零零星星，不成气候。为数不多的炮友本里，最值得推荐的自然是 NtyPe 的作品。整本漫画洋溢着清爽的纯爱气氛，描写了御坂美琴和上条当麻一次不起眼的放课后约会，没有啪啪啪，没有伊苦亚美蝶，甚至连激情舌吻都没有，有的只是简简单单的情侣对话和不经意间的牵手。这样的作品也只有 NtyPe 才画得出。要看工口本的话可以选择 SAZ 和**たくみなむち**的本子。



Neko Works(sayori)
Neko Paradise

类型：同人志
分级：エロ

在 11 区也拥有极高知名度，天朝众的骄傲 sayori 的本子。这次 Neko Works 得到了壮大，有新画师 ideolo 加入，也是非常了得的萌画风和上色水准。这次的新作『Neko Paradise』实际上一大半是 C74 的免费配布黑白同人志『Neko SocksX』的填色重发，有 sayori 大大十分难得的漫画短篇。目前身为职业插画家的 sayori 在漫画情节和技巧上虽然有点稚嫩，但彩图早已是大师级水准，希望两人今后能保持高产，新作不断。



けもこも屋
ぴゅあていはるはる

类型：同人志
分级：エロ



受益于『公主恋人』动画化，近来人气飙升的**こもりけい**的新作，题材是 Galgame 史上两大人妻肉壶之一的柚原春夏阿姨，**こもりけい**大胆的作画和笔力使本作从大量春夏本中脱颖而出，与**みたらし倶楽**部的秋子阿姨本遥相呼应。

こもりけい的漫画画风以简洁干净的黑白线画为主，但上色的彩稿也同样出色。看过『公主恋人』动画的朋友一定会对夏洛特嘴里常说的"尿 GAME"一词印象深刻，于是你可以想象**こもりけい**历来对这方面有特别癖好。

ED
アミえろ！

类型：同人志
分级：エロ

这本是 C76 最早开始流通的同人志，也是大会开始前唯一能下载到的"早泄版"，所以比较醒目。另一个推荐的原因是它是 C76 上比较优秀的『龙与虎』本。之前就有读者找我抱怨龙虎完结之后人气骤降，在 C76 上难觅踪迹。在我看来，要怪就怪原作把结局写死了，少了一份一王三后之间的暧昧气氛，同人创作自然兴致大减。



ED 的这本新刊显然抛开了原作剧情，重新定位了亚美美与龙儿的关系，而且亚美美逆推了缩卵龙儿，两人中出成功。ED 不愧是现役成人漫画家，笔调成熟、台词到位，剧情也比较完整，末了还有久坂宗次的恶搞四格漫，就是血腥了点……

まほい処（冈崎武士）
smile

类型：同人志
分级：工口



另一本值得一推的龙与虎本，看社团名可能会陌生，如果说是冈崎武士的作品，想必大家就恍然大悟了。冈崎武士笔下『龙与虎』中的人物造型有一种独特的绮丽感，头身比绝佳。身为老牌漫画家的冈崎老师在情节拿捏方面也显得老道，继前作的养狗人生大河本后，这次选择了北村 × 会长本，光凭想象就会感到脑补的余地很大，真有点纯爷们之间谈情说爱的感觉。

顺带一提，这次还有一本名为『159』的画集被误当成是 C76 的新作，其实是 C75 本子的再贩，不过当成新作来收藏其实也无妨。

比村乳業（仮）
有罪証拠物件 壱号

类型：同人志
分级：全年龄



吐槽满点的一部『化物语』本，而且比村乳业的画功实在好得没话说，从封面精彩到封底，绝对的 C76 十大好本候选。首先拿捏西尾维新的语气很到位，其次模仿新房昭之的恶搞，捏他很穿越，居然还搭上了河蟹、总局和近来厄运缠身的湿吹老师，最后必须指出杀必死情节果真很棒，不是卖肉而是真正的“点”到为止的杀必死，做到了一本全年龄志的极限！

HAPPO 流（八宝备仁）
IMMORAL

类型：同人志
分级：工口

工口画师里八宝备仁绝对算得上美乳画风代表人物，老师时隔三年的同人志新作再次诠释了胸大并不稀奇，胸型才是一切的理念。三部短篇漫画，两部是老师擅长的妄想题材，一部是借鉴『逮捕令』的女警勤务中“车震”的故事，在女性表情的把握上老师的手笔堪称一绝。从各角度欣赏美乳也是读者们渴望已久的饕餮大餐，只是不知道这顿吃饱，下顿是猴年马月。



ホムンクルス
化物骗

类型：同人志
分级：工口

最佳工口化本非**ホムンクルス**的『化物骗』莫属。这个团的资料不多，过去也没有作品可查，不妨看作是 C76 初登场。本子的剧情其实非常简单，战场原把阿良良木用手铐锁在一起，于是开始勾引的攻势。作品的精妙之处在于步步为营的前戏气氛营造，以及战场原放浪直白的勾搭和阿良良木缩卵本性的吐槽两者间的你来我往，一步一步把剧情推到高潮……的一刹那，阿良良木早 XIE 了，真是喜感十足。再往后就是常规的啪啪时间，不过有了之前的铺垫，一切都显得水到渠成。



GOLD RUSH
逆セクハラノ果テヲ妄想スル

类型：同人志
分级：エロ



本作对原作风格的拿捏超越比村乳业，对战场原的傲娇属性——不，如此病态应该是病娇才是——刻画得淋漓尽致，大段大段的个人独白，而且清一色的YIN语，简直像是在写黄色小说。实际上这都是战场原脑补出来的情节，也就是说自己一边津津有味的说着黄色故事，一边脑袋里想想啪啪啪的情节，整个过程面不改色，末了还来一句“我的第一次已经赐予你了，二周目来调教后面的[哔—]”，没有比这更适合做送给缩卵宅男的调侃了。

森井さんとこの
狭いとこがおちつくのってなんだろうねあれ

类型：同人志
分级：エロ



『麻将』本目前20+，经鉴定除去原村和本和百合本，题材比较新的也就森井**さんとこの**的本子。这个社团名气不大，C73、C74时有过作品出现，尤其是去年的全彩『高达00』本多少还是吸引到一些眼球。只是论画集，虽然线条过关，但细节的把握，尤其是表情的多样性不是最理想。看得出今年有不小的进步，『麻将』本里京太郎×部长的本子还真是只此一家，内容也比较猎奇，京犬狼打手枪被部长撞破，慌乱间两人躲入衣柜，京犬狼居然在衣柜里强推部长得手。内容固然有点乱来，脑补的细节部分倒是不错，类似衣柜的狭窄空间往往会出现不少极限体位，一般只有工口漫画高手才会尝试构思，森井**さんとこの**算是过关了。

Cior
Ash

类型：同人志
分级：エロ

目前流出的EVA本质量普遍较高，不过题材同质化严重。以彩色本为例Yan-Yam、Clesta和Cior的三本，最终还是选择了Cior的作品，只是因为大家画功上色都不错的前提下，Cior一本里囊括了三大波。同样的真希波着衣Play和明日香裸围裙，看多了就没感觉了。当然论工口程度首推Jack Pot的本子，而论创意，**謎の会**的催眠题材也相当不错。反倒是几个超大手画师的EVA本，依旧是俗套中的俗套。



琥珀亭
Confusion LEVEL A Vol.3

类型：同人志
分级：エロ



老牌EVA创作团体中从剧情到画风都比较上乘的一个，作者**堺はまち**目前是『**COMIC阿吽**』的主要执笔漫画家，经营的同人社团创作的主要两大系列是EVA和TH2里的柚原春夏熟女同人。这次的两本新刊接去年C74的前作，EVA方面由于还有另一个属于凌波丽的系列『EDEN-Rei』，属于明日香的则是『Confusion LEVEL A』，分别讲述真嗣与两人的同居生活。这次的新作更多照顾到了一般向的剧情，恋爱要素浓重，一改之前完全啪啪啪的工口漫模式，当然纯啪啪啪的情节页面做得很干净，看起来比较舒服，这是**堺はまち**的长处。





メカニカルペンシル

かが · ほん

类型：同人志
分级：エロ



一年多前『幸运星』还如日中天，一年多后的今天 C76 上的幸运星本已经屈指可数了。**メカニカルペンシル**这个社团听起来陌生，但说起成员之一的超肉老师估计还是能唤起一些读者的记忆。新社团源自超肉与 TA&A（已改名为龙冈已苇）两人已经合并了的各自的同人社团，因此本子都分为前后两个 part 由两人分别执笔。画过『半月之空』『魔界战记』的超肉其萝莉画风与原作比较接近，模仿起来十分到位，颠覆小司弱气性格的倒推姐姐的情节也颇有新意。后半部分龙冈已苇的画功看得出有明显进步，漫画中规中矩，小镜一反常态的包子头倒是十分可爱。

轻音本群像

『轻音』本数量庞大，到截稿为止已超过 30+，从穿越乱斗的同人志合集到千娇百媚的三次元 COSPLAY 应有尽有。不过题材的同质化也很严重，大都就像之前所说的三板斧，抡完之后除了一手寂寞什么都没留下，所以本子尽管多，可看性很值得商榷。

让人印象比较深刻的『轻音』本有 SNOB NERD WORKS 的『**ふうぞく！**』，作者**さめだ**小判是『COMIC 快乐天』上的热门漫画家，拿捏工口题材手到擒来，较之一般工口本更胜一筹的是加入了男猪脚从而成为一王四后的多 P。

喜欢重口味和猎奇的朋友不要错过**スタジオ N. BALL、蛸壷屋、白液書房**这三个社团的作品。**スタジオ N. BALL** 完全撇开了人气最盛的澪和梓喵两个角色，而是把二线角色和纯配角的山中老师、真锅和等人也收纳进来，让人眼前一亮。**蛸壷屋**擅长的是篇幅较长的本子，两个短篇搜身中出和野外露出的情节也算相当有创意，而且同样避开了两个最热门角色。**白液書房**的名字想必经常看同人志的朋友应当会有印象，**“アヘ顔”**画风的两大元祖之一，而且还有重口的纹身打孔排 X 画面，估计论工口度无出其右者。

全年龄本中有 Traumatize（**籠目**）和**ごと** P 的两册全彩本，大师水准不容错过，顺便说一句**籠目**的本子后半部分还有一些其它作品，性价比更高。**ぷり**桃的新作也是全彩，画功虽然不如前两位出色，不过生活化的氛围更浓，温馨以外还有诙谐。

真珠贝
タカネタマ

类型：同人志
分级：エロ



说到“アヘ顔”就不得不提到另一位开山之祖武田弘光。身为エロ漫画销量王者级人物的武田主持着名为真珠贝的同人社团，产出率还不低，抓热门作品的嗅觉也不错。这次的作品是『穿越宇宙的少女』本，选择的是非常冷门的狮子堂高岭，理由无他，这个角色外貌、身材、性格各方面都最符合武田的口味。当然本子的内容也很武田化——巨乳压顶、汁水四溅、アヘ顔满载，还可以看到武田独创的一些羞耻着装。对于特别好重口的朋友来说，绝对不容错过。不喜者千万不要靠近呀！

丸田道场
フェリ先輩に蹴られて踏まれたいっ!!

类型：同人志
分级：エロ



著名社团丸田道场这次选择了令人大呼意外的冷门作品『钢壳都市雷吉欧斯』，好奇之余惊喜地发现本子的质量超高。剧中雷冯的后宫路人皆知，同人素材看似丰富，脑补女性角色情欲的表现却并不容易，所幸丸田道场做得很棒。作品中各种姿势和体位不仅新奇，表现力方面也十分考究，笔力极其到位。冷傲的菲丽前辈光是一双裸足就令广大宅男大硬，OOXX过程中双方表情和语言的拿捏更是一绝，不知不觉中一页页就翻到了末尾，让人大感畅快和欢乐。

比较的シンプルなパンティなやまし
カルテット3 コスプレ编

类型：同人志
分级：エロ



一直专注于『濑户的花嫁』同人的一个社团，尽管成军历史不长，由于画风与石惠有几分相像，而且在エロ程度上有过之而无不及，这个社团也很快积累起了自己的人气。作品的特点是情节完成度很高，哪怕是纯啪啪啪也不会草草了事，而且痴迷于COSPLAY。这本新作就是原作四大女主角登场，并且不断在女仆装、警服、死苦水等近十种衣着中变化的着衣Play本，玩的也是一王四后，エロ的安排很合理，过程的刻画也比较善始善终。

pucco
EG the Maniac Journal ELGENSOU

类型：同人志
分级：エロ



众所周知本刊里聚集了很多东方青，而每次Comiket有半数以上的作品都来自于东方Project的同人，这使得东方青们底气十足。目前已流出的东方本大约70+，从中选择这部作品推荐多少带有点恶作剧的意味，本子的口味之重，内容之变态估计能把很多东方众看哭了。当然偽製pucco的画技有其独到之处，绝对过目不忘。

作为补偿还是推荐几本正经的东方本吧，D.N.A.Lab的本子从彩图的质量到红魔馆主仆3P的情节都绝对上乘；超内涵团徒步二分再开新系列『第零地狱』，新的激斗在咲夜和古明地姐妹之间展开；Missing Link则贡献了上色最华美的红魔馆四人众的全彩画集，绝对值得收藏；羊箱的四格漫画和恶搞则是轻松消闲的最佳佐料。

D・N・A.Lab.+ARESTICA
BLOOMING FLOWER

类型：同人志
分级：エロ

用一句话来形容每次的管家本就是“年年岁岁番相似，岁岁年年人相同”，动画绵绵不绝，人气角色却始终就那几个，本子的内容可想而知。这届大会上管家本依旧不少，勉强要推荐的话D・N・A.Lab.和ARESTICA这对老组合的新刊，无论从画技、篇幅和エロ程度上都还值得一看。宫栖里纱的画风素来就有天使脸孔欲女身之称，外表可爱的女性角色啪啪啪起来毫不含糊，与她合作多年的有子遥一风格也十分相似。

顺带一提，不久前玛利亚的声优田中理惠小姐推出了自己的最新个人写真，这次上乃龙也的管家本居然把写真集的封面一同画成了玛利亚的同人，算是小小的惊喜吧。



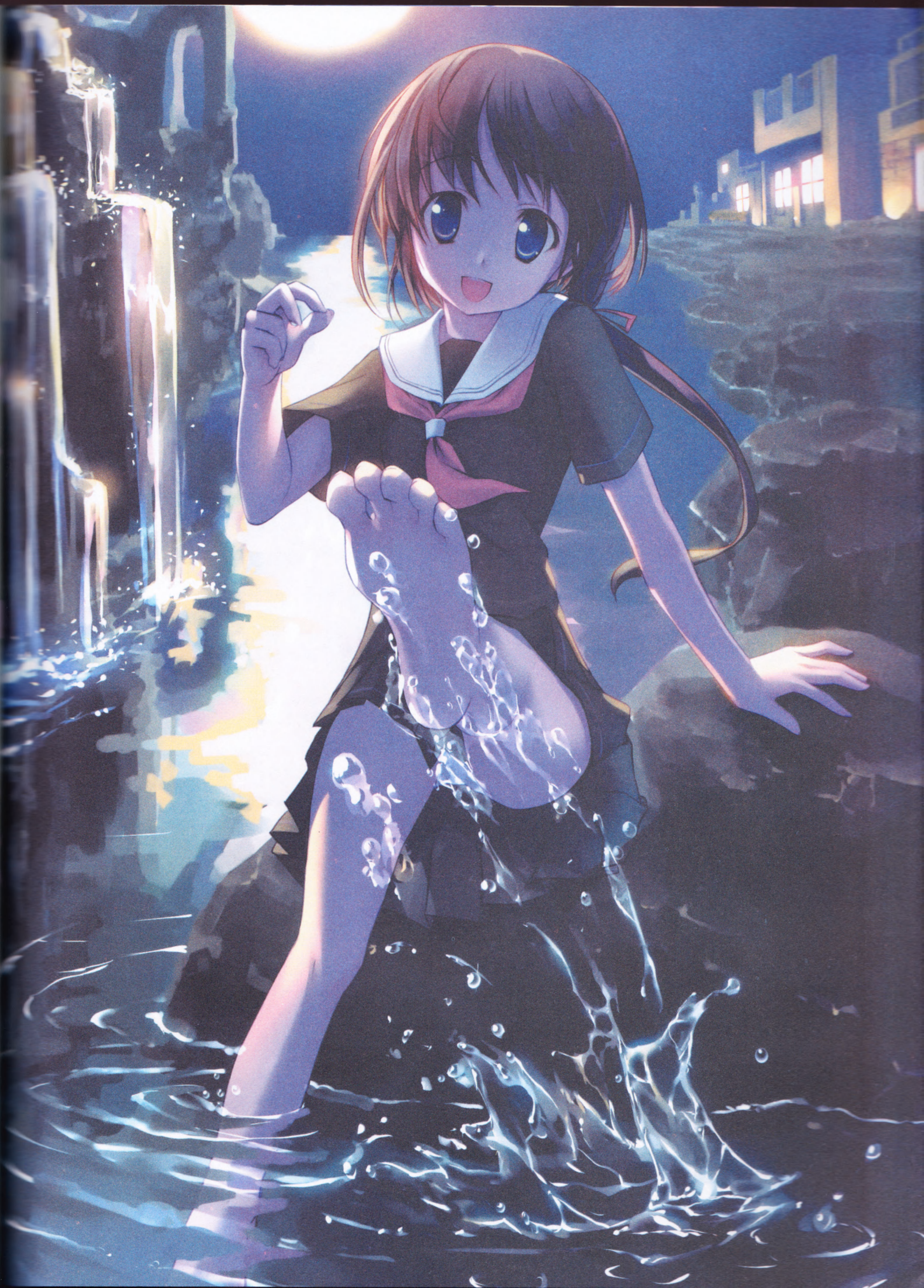
STUDIO S.D.T.
TRASHBOX#19

类型：同人CG集
分级：全年龄

最后一组留给唯一的一本推荐CG集，来自于著名画师结城辰也领军的STUDIO S.D.T.，一支东方同人的名团，作品清一色CG壁纸集，本刊的很多文章里陆续使用过不少他们的作品。这次创作的并不是东方，而是结城个人很喜欢的DJ MAX，收录的8枚壁纸张张精美无比，最大尺寸支持3840×2400，对于广大宽屏显示器众来说，极具实用性。

今年的很多优秀CG集都尚未流出，还需要耐心等待。





名家轨迹					
笔名	同人 Circle 名	作品名称	作品出处	C76 轨迹	收藏度
八宝备仁	HAPPO 流	IMMORAL	原创	超大师级人物时隔 3 年重返 Comiket，三个激情短篇令 fans 们如痴如醉	★★★★★
大友卓二	Number2	たくじ本	原创	不久前刚刚出版首部单行本的新锐エロ漫画家大友卓二的新作，擅长肉感与可爱并存的画风，喜好黑直发巨乳少女，作品讲的是因栽赃偷盗而被大叔中出的巨乳少女	★★★☆
トモセシュンサク	无限轨道	ポプソクラブ	原创、EVA	号称摊前排起 20 分钟脚程长度巨龙队伍的无限轨道所发行的“神物”就是厚达 122 页，由 21 组知名画师共同完成的同人志『ポプソクラブ』，另外他此次与 SIDE EFFECTS 合体出展，个人作品还有 EVA 本和为『晓之护卫』绘制的企业物	★★★★★
甘露树、みつみ美里、中村毅	CUT A DASH!! & BLAZER ONE、伪住所不定	Eroquisse、esquisse petit Ⅱ	综合	又到 Leaf 御三家时间，全彩全年龄本依旧水准颇高，但另一本全彩エロ老实说诚意欠奉	★★★★
TONY	T2 ART WORKS	COLLECT1	合集	开始经营同人活动以来的首部精选画集，连同一如既往强大的夏季商品大礼包，榨干了宅男的口袋	★★★★★
CARNELIAN	CARNELIAN	BENIGYOKUZUI VOL.24、等	EVA、初音、原创	C 姐全面入侵 EVA 领域，售出的明日香礼包内包括有笔、卡片盒、扇子、纸袋等，另为一张名为『Lemonade Kiss』的初音 CD 绘制了 Booklet	★★★★
SHINGO、等	Friendly Sky	NODOKA~ 和 ~、等	麻将少女、轻音、东方、原创	08 年成立，人气蹿升极快的新社团，吸收了原先台湾地区的画师 ChuN 的社团风舞结界后得到加强，目前立足于日本进行活动，首次参加 Comiket 就一口气推出了 4 本新刊，包括原创的兵器娘图鉴	★★★★
近卫乙嗣、浅木柚乃	Closet Child	RE：Miokurukara	原创、绝对可怜少女	这次换近卫单骑赴会，新刊有个人原创画集『Re：』，封面少女极其诱惑，另有绝对可怜少女本外加电话卡组	★★★★
纯珪一	ペン禅一如	ヒロインのくせになまいきだ	原创	与ウサ大王合同出展，新刊为超过 30P 的原创画集	★★★★
深崎暮人、黑谷忍	Cradle×Puffsleeve	Color's Odyssey	原创	深崎和黑谷二人组这次与音乐人 Yack 合作，为 CD『Color's Odyssey』绘制 Booklet	★★★☆
西又葵	JOKER TYPE	Symphony、DREAM RUNNER	原创、麻将少女、轻音等	西又葵老师此次的阵容庞大到令人乍舌，总计有原创志一本、麻将少女 40P 同人志一本、轻音同人商品套装一个、水上用品套装一个、合作同人志一本、电话卡组一套、还有抱枕一个，真是好凶猛！	★★★☆
铃平广	HEART WORK	夏のらくがき本 2009	原创	短小精悍的 11P 收录了彩页、线稿和原创小漫画，一切都充满了夏日的气息	★★★☆
KEI	KEI 画廊	画 vol.4、画 mini vol.01	原创	个人原创画集『画』第四作，而且今年开始附赠黑白的『画 mini』，另外还为 HARDCORE SYNDROME 的新专辑绘制 Booklet	★★★★
植田亮	Fancy Fantasia	アリスと不思議な幻想世界 3、蜻蛉	原创、东方	贯彻植田亮一贯幻想华美风格的全彩画集，配合 PNG 画质收藏版品质无与伦比；另外还为 C-CLAYS 的东方音乐 CD『遊穹』绘制了 Booklet	★★★★★
すぎやま現象	現象工房	immaculate Adagio solo 10	原创	社团代表すぎやま現象目前包办『姬盗人』的封面绘，画风华美隽永，Comiket 上历来以精美的大部头彩画和设定稿画集吸引大量人气	★★★☆
尾髭丹	サークル尾髭丹	おひげぽん くらすめいとらぶのーと 2 日目 上中下巻	原创	短时间内异军突起的超重口味写实风格同人社团，钟爱女子高生，写实的画风容易引起部分读者的不适感	★★★
凉香	凉屋	あなたを虐める 100 の方法	アマガミ	出售的商品中有一块很变态的死苦水毛巾，妹子胸前的一块空白处居然还可以自己写名字	★★★☆
和泉つばす	翡翠亭	Colorful Pop 7、moe pop 14	原创	个人两大原创系列画集分别推出最新作，外加一个夏季大礼包，画集收录 08 年下半年到现在的部分商业版权画作，值得收藏	★★★★★
伊藤ベン	Ben's Works	TYPEMOON LABORATORY [Ver.fate]	Fate/SN	继 C75 的预告篇之后，正式开始了以型月社作品人物为主角的原创同人系列，第一弹是 Fate 篇	★★★★
咖啡贵族	ロイヤルマウンテン	CLEAR BLEND	综合	夏季版的全彩个人画集，不过着装似乎还停留在早春时节，封面的水着其实是个幌子	★★★☆
かえで、まこと	しぐにゃん	しぐこれ 12、等	轻音、东方	彩稿和线画两方面笔力都相当出色的女性同人二人组，东方向的同人尤其著名	★★★☆
藤真拓哉	Essentia	nyan nyan time	轻音、原创	轻音本区区 6P，线画集和纸袋更是会场限定，而企业物方面则要丰富的多，成名后的藤真拓哉已经今非昔比了	★★★
伊东杂音	富士壶機械	sweets+sweets	合集	看似是 EVA 本，实则是伊东杂音最喜欢的女装插画集	★★★☆
七濑葵	姬神		原创	去年 Big Sight 卖的是西又水，今年改卖“七濑水”了	★★
池上茜	A.M.R& 大蔵大臣	RIDE-ON!	轻音、初音	除轻音梓喵本外，这次的重头戏是初音的商品套装，包括 PSP 痛贴、浴室海报、手写板收纳盒和纸袋	★★★☆
小原トメ太、さくら小春	QP：flapper	QPchick_14、等	怪物猎人、EVA、凉宫	依旧是庞大的作品阵容，从热门作品的同人到目前自己执笔的轻小说的版权画作，此外还为少女病的新专辑『空想 RPG』绘制了 Booklet	★★★★
馆川まこ、ゆえなせつ	WNB	曹達色えほん、あちゃくらさんとicoico	综合	WNB 成军十周年，除了全彩全年龄的主力画集，还有包括毛巾、电话卡、纪念马克杯在内的近十种商品出售	★★★★
鬼月あるちゅ	うどんや	うどんこ vol.6、おいでよモガの森	MH	MH 同人名团，C75 推出预览版的うどんこ vol.6 正式发售，离谱的特典居然是内裤一条	★★★★
Atelier Tiv artworks	Tiv		原创	首次给予关注的一位萌画师，由于参与了宇木敦哉的独立制作动画『CENCOROLL』的画集绘制而一同受到瞩目，画风纤细清秀，另外还为名冢佳织的新单曲绘制了 Booklet	★★★☆
Neko Works	sayori	Neko Paradise、NEKO WORKs 01	原创	天朝著名画师 sayori 的两本全彩新作，后者是收录了 pixiv 上最新画作和部分版权作品的个人精选画集	★★★★★
タコ焼き	焦げました	Onepi	原创	全年龄全彩『Onepi』整体风格清爽欢快，蓝天碧水下的爽朗少女，颇有治愈功效	★★★★

BLADE	GALAXIST	BLADE-X	原创	BLADE 的个人作品，标志性的触手萝莉本，封面酷似 X360 游戏，封底则是 SONY 的 PS3 风格	★★★☆
ごとP	みずきちゃんくらぶ	放課後フォトグラフ	轻音	ごとP 这次好不容易抓住潮流的尾巴，全彩全年龄本，从温馨的角度发挥自己风格的长处	★★★★
REI 大人、贵大	REI & Private Garden	Live ON!!	轻音	流行的梓喵本，非常带劲的足 X 题材	★★★☆
[illegible]森流彩	和（なごみ）	和服でぶかぶかちょっと半脱ぎな本	原创	全国巫女之旅这次临摹的对象是岩国代代相传的白蛇巫女	★★★★
[illegible]满太郎	魔法侦探社	Magical Girls 5	魔炮	继续魔炮系列的创作，本次的题材是禁忌的菲特母女 OX 本	★★★☆
江草天仁	Mercure	びんちょうタン　学校編 2	备长炭、海猫	相比备长炭的同人志，江草天仁更受关注的显然是为『海猫』第 5 章创作的新海报	★★★☆
みけおう	PINK CHUCHU	放課後アタック、等	原创、アマガミ	原创的同人文艺作品系列『サナリカ』继续推出最新作，个人同人新刊则是『アマガミ』本，另有夏季大礼包一个	★★★★★
Mitha	Indico lite	でざーと時間	轻音	在『轻音』本里再次大秀了一把自己服饰设计的爱好，关于制服少女的同人创作一直没有间断过	★★★★
[illegible]原ふみたけ	ZIP&ZIPPERSROOM	Instant Music!	轻音、原创	相比 C75 原创内容大幅缩水，除了轻音本新刊还有运动毛巾、扇子、海报等一些商品	★★★☆
はるかぜせつな、ベル	てぃんかーべる	Blossom Colors Celeste	原创	超人气萝莉画师团体，此次的全彩新刊是 C73 时推出的『Blossom Colors』的续作	★★★★☆
Eruria	VENOM	无人少女－梱枝りこ个人 CG 集	轻音、综合、原创	又一高产的巨无霸级社团，商品中包括重新装订的全彩画集『幻灯白金』、轻音本、原创本、电话卡、马克杯、PP 袋等	★★★★
Huke	Huke	PICSIX	BRS、综合	同人志画集第 6 弹，延续厚重斑驳的上色风格，公开了最近在 pixiv 上发表的多数作品，包括一批『黑岩射手』的新作	★★★★☆
木场智士	RETRO	Chronos	综合	老牌萌画师木场智士的新刊，尽管是全彩画集，但每次都是薄薄的十来页，多少显得有些诚意不足	★★★☆
[illegible]里纱	D.N.A. Lab	BLOOMING FLOWER、等	原创、东方、旋风管家	合体专业户 D.N.A. Lab 此次继续与 ARESTICA 和ふるり两社团分别合体出展，三本新刊均有上乘水准	★★★★★
有叶	有葉と愉快な仲間たち	エキスパートになろうよ！！ 5.0、白黒月猫	原创	エキスパートになろうよ系列最新作，外加四格漫一本，令人哭笑不得的是流出的压缩包居然是数码相机拍摄版	★★★☆
悠路	NAGKO	OFF SHOT	EVA	坚持多年的老牌 EVA 同人社团，继续 EVA 同人 CG 之路，这次的主角依旧是明日香	★★★★
カントク	5 年目の放課後	5 年 Memorial	综合	这次的新刊华丽突破 50P 大关，从名字看就知道是 5 年来作品的一本精选画集，收录内容主要从网站 TOP 图中挑选，在配以部分新作	★★★★★
石惠	偽 MIDI 泥の会	MIKANAL	ToLOVE る	选择了最近人气回勇的『ToLOVE る』，可惜的是原作却要被腰斩了……尽管画了幸运星，画了美柑，石惠大神依旧表示画贫乳很苦手	★★★★
壬生夏生	LilyLilyRose	SUMMER SNOW、等	麻将少女、白色相簿 2	其中一本是基于『白色相簿』第二季的原创同人志，作为新番开播前的应援，实际上除了部分人物，内容完全是原创的	★★★★
CHOCO	Chocolate Shop	The White Lion	原创	萝莉画师大神级人物，新刊实则是为一款同名 Figure 做宣传，精美的萝莉兵器娘让『武装神姬』系列 fans 泪流满面	★★★★
野上武志	firstspear	Strike Witches 砂漠の虎、等	强袭魔女、战国、原创	以海战兵器娘见长的野上武志推出个人原创系列『苍海世纪』的最新篇章，并与岛田爷合作了强袭魔女的沙漠篇，巴顿将军华丽登场	★★★★☆
せせなやう	KOKIKKO	花冠、ATHENS	恋姬无双、原创	近两年来进步神速的一位画师，其精美的全彩本已经成为 Comiket 上的一个惯例	★★★★
龙牙翔	龍の金曜日	点、Vanilla and WChoco	轻音、原创	龙牙翔同样也到了同人活动十周年纪念日，力邀 31 位画师共同创作了合同本『点』以示庆祝，另有一册轻音新刊和一套夏季礼包	★★★★
袁藤冲人	70 年式悠久機関	湯に銭	原创	数字水彩画法创作的英伦风格浓重的作品，画风绝对是独一无二，华丽无比，按照惯例还搭卖商品，这次卖的是 T 恤	★★★★
さくらぢま	バーニア 600	After Party	原创	正式发起几年 Comic Party 十周年活动，与漫画家犬威赤彦合体出展，合作同人志厚达 224P！身为实力派画师画功甚是了得，丰富的商品也彰显出大手社团的风采	★★★★★
绯色雪	MinusArtWorks	HEADGLASSPHONG	综合	利用多部人气动漫中的角色，与时下流行的耳机少女相结合的一部全彩画集，收录各型号耳机 22 款之多	★★★★
POP	Electromagneticwave	Power Drug Pop's	原创、东方	很难想象 POP 其实也是东方众，C76 上居然发行了一张大小姐信用卡。再加上一本原创画集，之前介绍过的痛缎带，一张 CD 封套，以及大名鼎鼎的同人动画『坏掉的八音盒』，已然横跨了 5 个不同领域	★★★★★
フミオ	里 FMO	Talga、岭上开花、等	麻将少女、轻音、原创	老牌同人社团里 FMO 酝酿两年之后高调出击 C76，推出麻将本和一本全彩原创画集，另外还有轻音的 PSP 痛贴和纸袋	★★★★☆

尾声



夏コミ的人气果然要远远超过冬コミ，一些大手社团由于时间安排的关系只参加夏コミ，使得这次值得收藏的作品数量大大增加了。近年来随着作品展示和交流机会的增多，一些不知名社团画技的进步显而易见，这届大会上全彩的本子数量明显多了不少。但是全年龄的作品比重却进一步下降，优秀的全年龄全彩画集和情节出众的同人漫画依旧十分稀缺。反过来说，随着读者的口味和燃点快速提升，能够打动读者的作品不可避免的越来越向工口的方向发展。某种意义上，也是一场慢性杯具。

筋疲力尽的扫雷结束以后，又将回到原先的轨道，然后继续静候冬天 C77 的到来。好了，下次见！▲

盛夏之幻想音闻录

——C76 同人音乐巡礼

文 / 石马戒严

假如诸位有耐性把今年 C76 上流出的同人音乐档全部过一遍的话，就一定会发现一些显而易见的特征。譬如东方的份额愈发地扩充，这个趋势自从东方第七作『妖妖梦』推出之后就已经蔓延开来。这原本不算是什么新鲜事儿，但今年不少原本跟东方毫不沾边的同人团体也开始加入东方的队伍，譬如一直做哥特风物语 CD 的黑夜葬在 C76 上出了一张地灵殿中心金属 Rock 专辑『Catharsis』;little white snow 甚至一口气做了『とうほう！』、『桜華抄』两张东方盘。最后结果是各家东方大手团普遍疲软，新晋团体却都有着不俗的表现。

至于原创同人方面，最值得一提的莫过于大量 Nico 歌手的涌入了。经常上 Nico 的人应该知道 Nico 上一直活跃着一大批实力强劲的翻唱歌姬，うさ、ヤマイ、花たん、ほたる、nayuta 等便是其中的佼佼者，她们都不约而同地开始与同人音乐人合作，参与专辑，从 Nico 走向 Comic Market 这个更加广阔的舞台。

除去 Nico 歌手的亮眼表现，电子系同人音乐也在本届 C76 上大出风头。以 Trance、Techno、House、Hardcore 等主流电子曲风为中心的专辑至少占到了流出专辑的 60% 以上，经历了 C75 物语 CD 泛滥的洗礼，这次则是电子的大获全胜。

虽不知下次同人音乐的风潮会往哪边吹，但对一个 Mania 来说，正因为同人是如此地自由和不可确定，它才具有了引人入胜的魅力！

东方系



●团体：Alstroemeria Records
●专辑：Fragment Reactions

永远都不会让 Fans 失望的东方团体——Alstroemeria Records（略称 Alst）早已成了东方同人音乐的风向标，每次推出新专辑都会受到 Fans 的瞩目，今年 Alst 在 C76 上也受到了歌迷的追捧，大家排成长队去购买专辑，热卖的盛况甚至给周围的团体造成了困扰。

Alst 的中心人物 Masayoshi Minoshima 一直热衷于将自己热爱的 Trance 曲风融入东方的音乐世界，此外他还特别喜欢挑选旧作中不引人注目的曲子来重新编曲，每每都能把那些在原曲中只有一连串音符变奏的 MIDI 曲编排得极尽华丽之能事，就像是在炫耀一般。在本次的专辑『Fragment Reactions』中 Masayoshi 又是将旧作里不起眼的原曲『End of Daylight』拿出来当主打，在 nomico 离开后，Vocal 找了跟自己合作愉快的坂上**なち**。

据说 Masayoshi 只用一天便完成了这首『End of Daylight』的编曲，副歌部分的“**ぴーひゃらら**（Pi-sharara）”是他在制作过程中脑子里一直不断重复的歌词，曲子做好以后，Masayoshi 跟作词 Haruka 强调这部分一定要用“**ぴーひゃらら**”，被 Haruka 驳回后 Masayoshi 依然坚持己见，后来将做好的词曲交给**なち**时又遭到了对方的反对，结果还是 Masayoshi 排除众议、一直坚持到了录音结束。事实证明，Masayoshi 的决定是明智的，在『Fragment Reactions』推出后不久，从日本到国内纷纷出现了“**ぴーひゃらら**”的中毒患者，乃至“**ぴーひゃらら**”还被作为洗脑词语之一写进了 Nico 大百科，足见其成功！事后 Masayoshi 在自己的官方网站上更新了一篇文章，讲述专辑的制作内幕，对『End of Daylight』这首歌，也是不叫正式名字反而称其为“**ぴーひゃらら**”XDDD。

除去“**ぴーひゃらら**”，专辑中的其他歌曲同样出彩，笔者觉得已经超越了 C72 上的『Dolls』，是 Alst 迄今为止最好的一张专辑，坂上**なち**、美里、mican*、tsubaki（East New Sound）、绫仓盟（主要是 Anipix 的 Vocal），几位 Vocal 都有出彩的表现，限于篇幅原因无法长篇大论，这张专辑的精彩之处还是请诸位细细品味吧！

●团体：EastNewSound
●专辑：Lucent Wish

比起 EastNewSound（简称 ENS）的前两张专辑，这张『Lucent Wish』着实有些令人失望，虽然整体质量还过得去，但缺少给人惊喜的亮色。制作阵容与前两张基本一致，包揽了全部编曲的依旧是黑鸟、Izu、raku、Crouka、**すみじゅん**等人，Vocal 除了之前经常在 ENS 专辑里露面的几位，还请到了 Nico 歌手**ほたる**和大家熟悉的歌姬茶太。

在 C76 专辑发售之前，ENS 就已经将茶太的『Lucent Wish』做成 PV 放在 Nico 上供人试听，当时在歌迷中间引发了一阵不小的轰动。先在 Nico 上放出主打歌 PV 也算是 ENS 一贯的做法，前两张专辑的主打『**緋色月下、狂咲ノ絶**』和『**死奏憐音、玲瓏ノ終**』便都是如此。ENS 的代表黑鸟在专辑的 BK 里说：『Lucent Wish』是以『风神录』为中心，重点要表现日本的四季之景。穿透夜空，祈愿的残想，不知是否有人能够听见……



●团体：ALiCE'S EMOTiON
●专辑：COLORS－カラーズ－

本次 ALiCE'S EMOTiON 的专辑『COLORS－**カラーズ**－』集结了一批豪华阵容，绘制封面的是最近正当红的画师晚杯**あきら**，他因为给 C76 上出的东方游戏『红魔城』做了人设而受到不少人的关注。Vocal 方面还是经常合作的野宫**あゆみ**、佳织**みちる**和三泽秋，负责编曲的除了 ALiCE'S EMOTiON 的当家 REDALiCE 还请到了 kz（livetune）、Tsukasa（Sound Online）、Betwixt & Between（myspace）、天音（Rolling Contact、Angelic Quasar）、DJ Noriken（SKETCH UP! Rec.）等几位知名乐师充当 Guest。

专辑中的 Arrange 部分比较普通，而几首 Vocal 曲却相当不错，推荐 Track 06 野宫**あゆみ**的『Sleeping Beauty』，原曲是东方音乐的大热门"Necro Fantasia"，Arranger 则是活跃在 Vocaloid 界的音乐人 kz，相信常上 Nico 听 V 曲的人一定对他非常熟悉，本次参与东方 CD，kz 的编曲还是给人带来了惊喜，不断回旋的旋律让人一边听一边也不禁想跟着轻轻摇曳，仿佛是浮游在碎片的无限之海中不知今夕何夕，倘若是了解八云紫的一些背景设定便更会觉得歌曲动人，那位 Sleeping Beauty 充满幻想风味的"蝴蝶梦"，还是不要去打扰为好！



●团体：SJV-SC
●专辑：Best Wishes..

这张『Best Wishes..』之所以受到东方控的注意，主要还是因为专辑中收录了两首歌曲的完整版。要说这个，还得先从突然在例大祭 6 上崛起的新团体"**アールグレイ**"谈起。"**アールグレイ**"在例大祭 6 推出了东方 Drama CD『**想い風**～The wind connects the world～』，整张专辑不论 Drama 部分还是音乐部分的完成度都极高，CV 阵容更是同人中难得一见的华丽（诹访子＝成濑未亚、神奈子＝平田宏美、早苗＝今井麻美、**にとり**＝神田理江、文＝藤村步）。

故事的主题是"约定"和"羁绊"——还未移住幻想乡之前的早苗曾经与大学里的前辈梅莉许下过约定，后来这个约定在幻想乡通过大贤者八云紫得以实现，整个故事虚虚实实，散发着难以言喻的魅力。这个设定用到了东方中一个颇有争议的关于"梅莉＝紫"的设定：不仅因为两人的长相几乎一模一样，能力也有相通之处（梅莉是"能看穿结界【结界＝境界】程度的能力"，八云紫则是"操纵一切境界的能力"，梅莉的本名"**マエリベリー・ハーン**"中的**マルベリー**（mulberry）就是桑葚，成熟时呈紫色，而八云除了"Yakumo"，有时候也可以读作"Haun（音近**ハーン**）"，而且，名作家小泉八云未取得日本国籍前的原名就是"**パトリック・ラフカディオ・ハーン**"。还有就是以前有人问神主紫和梅莉的关系时，神主直接回答"**ラフカディオ・ハーン**（小泉八云的原名）"……当然有关八云紫和梅莉的考据并不重要，重要的是，正因为东方世界的自由，所以它的二次同人才会如此精彩。

有了**アールグレイ**首张专辑给人留下的美好印象，第二弹『**天の海**～From the sea of rainy sky～』也在东方控的关注中于 C76 上颁布。或许是由于『**想い風**』太过成功，『**天の海**』不禁略显得有些平淡，故事说的是神奈子曾与龙宫使者永江衣玖大战一场，在双方将要决出胜负之时衣玖却拒绝再战，恼怒的神奈子冷静下来之后，思量再三，最终接受了衣玖的劝诱，决定搬进幻想乡……

有了这两张 Drama CD 的人气，收录了在 Drama CD 里只有 Short Ver. 的东风谷早苗角色歌『**想い風**』（CV：今井麻美）和八坂神奈子角色歌『**天の海**』（CV：平田宏美）的全歌曲集『Best Wishes..』也跟着水涨船高。整张专辑走的是普通的 POP 路线，Vocal 方面有真理绘、真优、结月**そら**等知名歌姬助阵，封面画师则是最近很中意出双巫女（灵梦 x 早苗）本的 GP-KIDS 的高菜**しんの**。他笔下的早苗总是有种说不出的贤惠可爱，让人忍不住想偷偷抱回家。『Best Wishes..』或许比不上其他东方大手团的华丽，但作为一张富有特色的专辑，还是很值得一听的。



●团体：Sound Online
●专辑：NOSTALGIA

总的来说『NOSTALGIA』是一张 Arrange 和 Vocal 都俱佳的专辑，Track 02，坂上**なち**的『Survive』、Track 03，美里的『Seek Your Mind』、Track 10，三泽秋的『Nostalgia』都是其中的上品，Tsukasa 虽然和 Masayoshi 一样执着于 Trance，但两人给人的感觉总是不同，Tsukasa 喜欢在曲子里加进各种弹奏效果，Masayoshi 则喜欢用华丽的鼓 loop。虽然没有像 C75 那样三家一起推出集合套碟，但 Sound Online、ALiCE'S EMOTiON、Alstroemeria Records 三家还是有着良好的友情关系，这次 Sound Online 的专辑里就同时有 REDALiCE 和 Masayoshi 的 Guest，封面画师则和 Alst 一样，是回归东方的深崎暮人。



●团体：Halozy
●专辑：Crescendo Planet

『Crescendo Planet』这张碟无疑是本届C76上东方系同人音乐的最大惊喜了，扎实的编曲实力打造出多元化曲风，Trance、Jazz、Rock、Ballad，各种曲风都得到了充分体现，诸位歌姬均有出色发挥，处处都显露出Staff的功底。

有趣的是专辑中的多位歌姬——花**たん**（Nico上的翻唱List“mylist/5227160”）、**ほたる**（mylist/3696144）、实谷**なな**（mylist/3696144）、**ガリコ**（mylist/6320748）、nayuta（其实叶月ゆら就是她的马甲，此外她还有NANO、**ななきなゆ**等马甲，nayuta在Nico上的翻唱List是“mylist/1279558/1197586”）都是Nico出身，特别是花**たん**，以声线多变著称，在Nico上有着很高的人气，走出Nico的舞台来到Comike，可说是众望所归。

笔者推荐Track 01『Crescendo「 < 」』——编曲很帅气，配上**ほたる**怅惘的念白，叫人沉醉！Track 02『**午前零時の月階段**』——原曲是神主辈出的『千年幻想乡』，珠玉在前却依然还不褪色！Track 13『**いつか降る雨、桜**』——言语是多余的形容，只需要静静欣赏那份雨染樱花空余香的优美意境便好！



●团体：Iemitsu.
●专辑：Re1 -M-、Re2 -Y-、Re3 -C-

Iemitsu.的高产很难不让人觉得他们是个粗制滥造的团体。当大家还对Iemitsu.在例大祭6上推出的10张Arrange套碟记忆犹新时，半年不到，他们在C76上再次一口气推出了三张东方歌曲套碟（其实是四张，另一张非东方），主要Vocal包括**蒼咲雫**、茶太和**囁一**。

客观地说，Iemitsu.很高产，专辑的质量却还过得去，但也绝非能一听惊艳、过耳不忘的那种，多听几遍，感觉就慢慢出来了。当然对于大多数的听众来说，最引人注目的恐怕还是由活跃在Pixiv的画师**すずめみく**绘制的封面吧？三张套碟的封面分别是解决永夜抄异变的结界组（紫x灵梦）、咏唱组（魔理沙x爱丽丝）、红魔组（蕾米莉亚x**咲夜**），而且都不约而同地采取了公主抱的构图，十分引人遐想，唯独就是少了冥界组（幽幽子x妖梦），不知Iemitsu.会不会找机会把这个坑填满。





●团体：Silver Forest
●专辑：東方ノスタルジア、東方夢想連歌

曾经看过一份针对东方同人音乐爱好者的问卷，里面有问题是：假如向一个东方的初心者推荐东方音乐，会从哪些团体着手？被提到概率最高的几个团体包括Silver Forest、**いえろーぜぶら**和SOUND HOLIC。的确，以上提到的团体都有几个共同的特点，比如编排上会比较尊重原曲、Vocal的表现很强势、歌词能很好地展现东方的世界观等。尽管大家都对它们有些审美疲劳，但每逢例大祭和Comike上他们推出专辑，肯定还是会第一时间找来聆听。本次Silver Forest一口气颁布了两张专辑，主要以自家风格的Trance为主，Vocal还是大家熟悉的东方歌姬**さゆり**，虽然这次的整体实力有些普通，可是只要一听到**さゆり**姬悦耳清澈的歌声，总是不由得会给专辑评个A+。



●团体：セブンスヘブン MAXION
●专辑：東方恋想郷 ~ Grazing Heart ~

不说再有多动听，本届 C76 上最有特色的东方专辑一定非它莫属！整张专辑的构成就是一款美少女游戏，封面封底都是仿游戏的包装。一开始的 Prologue 里给出了大概的故事介绍：购买 CD 的人扮演的是主角——一个正忙于大学讲义的学生，某天清晨醒来却发现自己穿越到了幻想乡，在那里遇到了许多性格各异的少女，能在天空飞翔的巫女、动不动就拿飞刀丢人的女仆长、诱人去往迷途的黑猫、穿着制服的兔耳少女……之后每个可攻略角色会演唱一首由东方原作中的相关原曲编排而成的歌曲，旁边再放上该人物的大致介绍，甚至还仿照不少美少女游戏的人物介绍那样加上一句最能代表角色性格的话语。譬如灵梦的 Memo：“哎呀真稀奇。你是参拜者？…不对？应该没错吧”；幽幽子的 Memo：“啊呀～你是新来的厨师？不是吗？”，不同人物请不同的歌姬代言，非常有意思。

两位东方同人音乐的代表歌姬**さゆり**和美里负责演唱 OP 和 ED，在 ED 曲响起的同时，BK 出现了这样的字样，想必也是每个想穿越到幻想乡的人的心声——

要放你回到原来的世界太过容易，可是这样真的好吗？

是吗…懂了。不会再见面了吗…

即使如此，也能期待下一次的重逢…倘若神明有灵——



●团体：FALSE&TRUES、いえろ~ぜぶら
●专辑：東方彗麗歌 ~Orbit of Diffusion~

C76 上**いえろ～ぜぶら**一分为二颁布了两张专辑，一张是集结了本家两位看板娘醇厚御姐声的**うっちー**和清亮少女声的藤宫**ゆき**的『**東方彗麗歌** ～ Orbit of Diffusion ～』，另一张则是披着 FALSE&TRUES 的马甲主推 Vocal“YUKI”(**藤宮ゆき**) 的『technological』。两张专辑都维持了**いえろ～ぜぶら**一贯的水准，『**東方彗麗歌**』比较中规中矩，『technological』则更多的尝试了电子风格的编曲，听着藤宫清澈透亮的声线融入一片电子的声线之中，有种与以往不同的感觉，只是，不管本家的 POP 混搭还是马甲的电子风，**いえろ～ぜぶら**的编曲实力还是一如既往地叫人不敢恭维，不过如同 Silver Forest 一样，只要藤宫**嬢**还在，**いえろ～ぜぶら**就永远值得期待。



●团体：CYTOKINE
●专辑：bifurcation

在 SOUND HOLIC 的专辑中，邻人这位乐师就经常和 aki 在一起合作，两人合作产生的名曲包括『**風** –KAZE–』中的『**壊されたお守り**』、『**妖** –AYAKASHI–』中的『the way we lost』、『**紅** –KURENAI–』中的『celebrate the colors tonight』等。邻人的编曲功底坚实，擅长用复古的曲风营造出一种幻想电子的氛围，听他的音乐时，脑海中总能浮现出连翩的幻想……这位乐师过去做 Vocal 的时候一直是用 Vocaloid 的初音未来，像是 C73 上颁布的风神录中心的『hatch the new Flow』和例大祭 6 上颁布的地灵殿中心的『a+jugos』，除了调教初音的 Vocal 曲，还体贴地放上了 off Vocal 的版本 (事实上大多数人的确只听 off Vocal)。

本届 C76 邻人终于想通，不再调教 Vocaloid，而是请来了 aki 充当 Guest，专辑反映出来的真人肉声的调教效果十分理想，对于喜欢幻想电子的人来说，几乎没有鸡肋之作。aki 半机械却又不失感情的特质声线也确实非常适合演唱幻想风格的歌曲，Track 05 的『everlasting circle』可谓将 aki 声线中的优点发挥到了极致，复古的 Disco 曲风，aki 的声音就仿佛是一种智能乐器一般，与背景的电子音效完美的交融在了一起，不愧是一首长达 5:51 的幻想！





●团体：東方幻想麻雀 オリジナルサウンドトラック
●专辑：Disaster

最值得推荐的一张东方 Arrange 集，收录了例大祭 6 上发表的东方同人游戏『幻想麻雀』中用到的一些 BGM，包括 ZUN 的两首新曲『**キュアリアス**上海古牌』、『**神魔討綺伝** AN ORDEAL FROM GOD』和**羽鳥風画**所作的几首原创曲，以及多位知名乐师提供的 Arrange 曲。

“**羽っ鳥もさく共和国**”的代表**羽鳥風画**一直是笔者颇为欣赏的乐师，擅长 New Age 曲风，在他的曲子里总能听到一种宁静悠远的意境，**羽鳥風画**过去活跃在东方和『寒蝉鸣泣之时』的二次同人音乐界，也负责了游戏『**水平線まで百マイル**』的部分作曲。可惜这位乐师虽然实力强劲，却一直未能红起来，本次能在『幻想麻将』的 BGM 作曲里挑大梁，也算是对他实力的一种肯定吧。



●团体：Zephill
●专辑：博麗神社の神隠し

『**博麗神社の神隠し**』是主打和风的一张专辑，有不少亮色但算不上特别出彩，对于充斥电子的东方音乐界来讲，原本应该更符合世界观的和风反倒成了异色，或许是做和风比电子更花时间精力吧。除了和风，专辑的另一个主题是“神隐”，针对幻想乡中发生的一系列神隐事件，聆听乐曲的人们需要根据提供的线索来找出黑幕，当然谜题的答案是相当显而易见的，因为幕后黑手的别名其实就叫——“神隐的主犯”！



●团体：SOUND HOLIC
●专辑：地 -KUNI-

继『**風** -KAZE-』、『**妖** -AYAKASHI-』、『永 -TOKOSHIE-』、『**紅** -KURENAI-』、『**花** -HANA-』之后，SOUND HOLIC 为了完成一个系列推出的地灵殿中心 Vocal 集，无论是 Arranger 还是 Vocal 都是延续之前的阵容，总有种感觉，SOUND HOLIC 是为了完成任务才做了这张专辑。整体素质无功无过，完全缺少亮色，SOUND HOLIC 将地灵殿圆满之后，不知星莲船优秀的原曲能否为他们注入新的活力。





●团体：QLOCKS
●专辑：紅色の織か

总体上，专辑里的编曲部分比人声好听，甚至歌曲的 off Vocal 版也比原版有趣，每次听到 QLOCKS 当家乐师久远的编曲，总要惊叹其对于原曲的领悟能力，两首甚至两首以上的原曲也能在充满想象力的精心编排下散发出动人的魅力。这张『**紅色の織か**』虽然明显感觉得到 QLOCKS 开始浮躁，却仍不失为一张需要细心品味的佳作。

非东方

●团体：うさころにー
●专辑：うさころさん

うさころにー是一支围绕着 NicoNico 展开歌唱（检索 tag：**歌ってみた**）活动的同人团体，主要成员包括歌手**うさ**、**ヤマイ**，Vocaloid 系的制作人华饭（**テキスト** P）、**黑うさ** P、小林**オニキス**、RIO（X-Plorez）、KTG（**チーターガール** P）等，吉他手**キル**，画师驹形等人，初期成员有 10 人，2008 年 10 月新加入 2 人，后来又加入 1 人，现有 13 人。

自 C74 开始，每届 Comike 上，**うさころにー**都会推出一张以 Vocaloid 中心的翻唱专辑，C74 上推出的『**うさころ いち**』、C75 上推出的『**うさころ に**』都是不少歌迷必藏的经典之作，“**いち（一）**”和“**に（二）**”两张专辑中的歌手只有**うさ**和**ヤマイ**，但到了 C76 的『**うさころさん**』，**うさころにー**不仅将专辑的容量扩充一倍、首次做了两张 CD 的套碟，而且还多了两位男性歌手 RIO（X-Plorez）和**トウライ**，只可惜阵容虽然强大了，可听性却比不上之前两张了，或许是中了只要人气暴涨，质量就必然下滑的诅咒吧。

在之前的东方部分，笔者也向大家介绍了不少 Nico 歌手，**うさころにー**的**うさ**和**ヤマイ**便是笔者最早认识也是最为钟爱的 Nico 歌姬。**うさ**原名忍寺花奈，此外她还以**はな**的名义活跃在同人团体“forest”和“**はなとオニキス**”中。**うさ**的音色谈不上有多华丽，但那半透明、甜而不腻的声线却极具感染力，总能将每首歌曲中潜藏的感情用自己的方式演绎出来，初听之下或许会觉得普普通通，但只要在某个不经意的瞬间被触动，难以言喻的感动就会如同涟漪一般缓缓扩散开来，惹人眷恋。

“mylist/4168640”是**うさ**在 Nico 上的翻唱 List，有条件上网的朋友可以去亲自感受一番**うさ**对不同歌曲的演绎。List 里时间最早的一首是**うさ**翻唱的『you』（sm1903694），第一次听的时候笔者禁不住被感动得眼眶湿润，以后每每重听都依然觉得动人无比，视频里的弹幕到处都是“神”、“美妙”、“快借这个机会表达对**うさ**的崇敬”之类的字眼，足见**うさ**聚集信仰的能力。

与初登场就展示了惊艳唱功的**うさ**不同，**ヤマイ**早期的翻唱并没有什么特别之处，她的歌艺是后来慢慢地磨砺出来的，从**ヤマイ**的翻唱 List“mylist/3068265”一路听下来，可以明显体会到她唱功的进步。非要说的话，**ヤマイ**能出名，多半还是归功于她喜欢拿自己调侃的幽默作风。**ヤマイ**声称自己在女性中间很有人气，Nico 上高点击率的视频『**百合の女の子達が倒せない**（绝不能被百合少女打倒）』(sm2105896) 唱的就是**ヤマイ**的真实百合经历：中学时第一次被告白是可爱的小女生，后来连去看病也要被女医性骚扰，此外她还将当年火遍 Nico 的『男女』歌替换成“女女”（sm2217487），把『灌篮高手』的 OP 歌词改得乱七八糟的『**百合が好きだと叫びたい**（好想大声说喜欢百合）』(sm2286351)。正是由于这些有趣的视频，**ヤマイ**在 Nico 上被人尊称为百合风味的“姐姐大人”，她的视频里，经常会被男性求交往，女性求百合，其魅力可见一斑。

うさ和**ヤマイ**聚在一起时总是透出一股淡淡的百合味，她们结成的组合名叫【**憂病**】（读作**うさヤマイ**），同时**うさ**还和**トウライ**结成了名叫【**憂辛**】的组合。限于篇幅缘故，**うさころにー**只能介绍到这里，C77 还有机会的话再来补完【**憂病**】、【**憂辛**】和其他 NICO 歌手吧～！



●团体：COSMIC COMIC，RIFF*RAFF，ALTERNAIT
●专辑：全集 なかない君と嘆きの幻想

每届 Comike 推出一个 EP 的『海猫鸣泣之时』，其剧情走向总叫人牵挂不已，由 COSMIC COMIC、RIFF*RAFF、ALTERNAIT 三个同人团体联手打造的“**なかない君と嘆きの幻想**”又是海猫控必收的精品，主要 Staff 包括绘制 CG 的 ico、铃井**ナルミ**，负责剧中真实舞台的摄影**やマン**、**にっし～**、**ナカガワユウスケ**、YU-ZI，整理 3D 素材的深谷良孝、作曲和制作 MAD 的表本裕二，作词和统筹的**にっし～**，以及演唱歌曲的新良悦子。

“**なかない君**”系列起先做的是寒蝉的同人，名为“**なかない君と嘆きの世界**”，Staff 与现在基本一致，不过那时候每一卷中除了新良悦子，封面画师 ico 也会演唱歌曲，到了海猫时代的“**なかない君と嘆きの幻想**”，就由新良悦子一个人包揽全部歌曲的 Vocal 了。

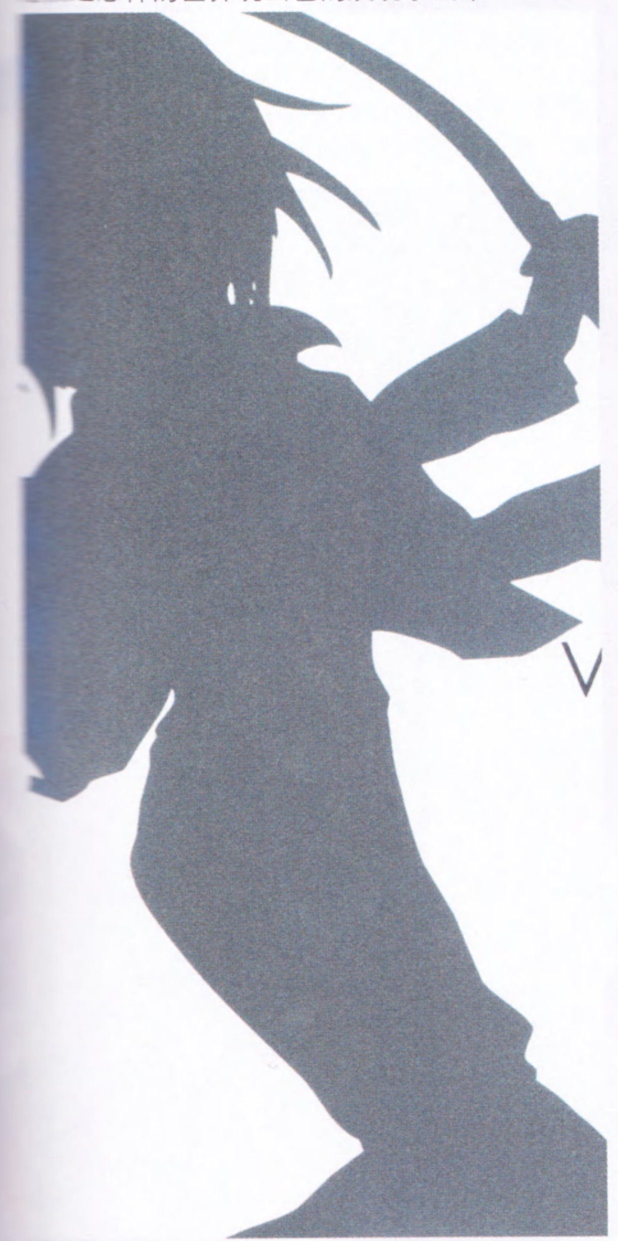


当年 C71 上颁布的收录了 Vol.1~Vol.5 所有歌曲和 MAD 的『**全集 なかない君と嘆きの世界**』是无数同人音乐 Mania 必备的珍藏品，之后又创造了当时少见的同人专辑再版记录。寒蝉暂告一段落后，龙骑士 07 开始了海猫的写作，“**なかない君**”系列也随之推出了以海猫各个 EP 为 Image 的“**なかない君と嘆きの幻想**”。新系列于今年 6 月举行的某同人展上发售了最新的 Vol.4 之后，他们在 C76 上毫无悬念地推出了『**全集 なかない君と嘆きの幻想**』，包括一张 CD 与一张 DVD 的套碟，除了收录前四卷的全部歌曲外，还另作了两首新曲『**巡りゆく時**』、『**楽園-fantasm-**』，DVD 里则是以 EP1~EP4 为印象剪辑的 MAD。这张全集原本就是定位为收藏用，质量之高无庸质疑，新良悦子的声线总是唱到高音部分再刻意往下压，充满力度的歌声中蕴藏即将爆发的狂气感情，却又是如此地含蓄隐忍，纵然心中汹涌澎湃，也唯有静静地守望着下一个悲剧轮回的到来……

●团体：WAVE
●专辑：VERIDICAL FACTOR

同人乐迷们非常熟悉的 WAVE 在本届 C76 上推出的是奈须蘑菇的『空之境界』的印象专辑，总共 9 曲，包括 8 首 Vocal，还有 WAVE 代表乐师 Morrigan 的一首演奏曲。用在歌名中的从 0 到 8 的编号代表着空之境界的各个章节：0 是最的起源『空之境界』，从 1 到 8 则分别是『杀人考察』(前)、『伽蓝之洞』、『痛觉残留』、『俯瞰风景』、『矛盾螺旋』、『忘却录音』、『杀人考察』(后)『未来福音』八章。

专辑的主要 Vocal 是歌姬片雾烈火和 KJuno，Annabel 和三泽秋等知名歌姬也参与了和声工作。BK 一开篇就是清容用隶书写下的道教诗——“易有太极，是生两仪，两仪生四象，四象生八卦，八卦定吉凶，吉凶生大业。”除了道教八卦，八个章节的 Image 中还蕴藏了佛教八识的概念，整张专辑就像是被环绕在静谧神秘的宗教氛围中，片雾厚重的唱功和周围的多重和声将原作怪诞、妖异、虚无又充斥着莫名悚然之恐怖的世界观出色的展现了出来……



●团体：hosplug
●专辑：MW 1st Album 燐音 -RINNE-

MW（**ムウ**）是音乐人细井聡司与歌姬片雾烈火、霜月**はるか**自 2004 年开始结成的音乐组合，“M”与“W”表达的是“生与死”、“光与暗”等表象与内在截然相反的要素。『**燐音 -RINNE-**』是 MW 5 年来的集大成之作，专辑的内容很豪华，价格也是一样的豪华，在 Amazon 上的通贩价格为 2625 日元，对于同人来说，这样的价格高得有点离谱了……

●团体：CLOCK MUSIC
●专辑：52 度の彼方 / 抱き抱える腕

CLOCK MUSIC 是 2006 年 8 月成立的一个同人乐团，主要成员包括乐师**ぺーじゅん**和活跃在音乐界的歌姬茶太，该团自成立以来走的都是清新治愈的 POP 路线，在乐迷中间受到了不少好评。C76 上 CLOCK MUSIC 颁布的专辑包括『**52 度の彼方**』、『**抱き抱える腕**』两首新曲和这两首歌的 Remix 版与 off Vocal 版。茶太近年来由于过度的商业活动导致有些迷失自我，听到这张 CD 后我总算放下心来了，时光多变迁，沉淀下来的是那些始终不变的经典，茶太温暖细致地唱着，不用描绘，那幅图景总是自然而然地浮现在眼前，这才是本来的茶太……



●团体：カヒーナ・ムジカ
●专辑：カヒーナ・ムジカ 鯨

本作是以“Barbarian On The Groove feat. **カヒーナ**”的名义参与同人专辑与美少女游戏歌曲演唱等活动的歌手**カヒーナ**的 2nd Album，知名同人团体 Barbarian On The Groove 包揽了全部的作曲，从各个不同的角度挖掘了**カヒーナ**的声线潜力，相信她那充满力度与激情的演唱方式一定会令你过耳难忘。





●团体：tie Leaf

●专辑：ツイソウの窓

C76 上霜月**はるか**为歌迷奉献的一曲，不过是随随便便的一曲，却依旧美得如此动人心弦（主编 Jedi 乱入：爱霜月得永生）。



●团体：M.Graveyard、CODE ZTS LABEL

●专辑：うみねこのなく頃に musicbox Red&Blue

于『海猫鸣泣之时』的出题篇 EP1~EP4 结束之后推出的“Music Box”总集，据说 CD 在现场就已经全部售光，担当的两位乐师分别是海猫的总音乐监督、从寒蝉时代就跟随龙骑士 07 的老基友 dai 和同人音乐组合 CODE ZTS LABEL 的代表 zts。dai 负责三 CD 的“Blue”，zts 负责双 CD 的“Red”，总共五张 CD 中收录了海猫原作游戏的全部 BGM，同时还请到了片雾烈火与佐仓**かなえ**来演唱根据原有的 BGM 重新编曲的印象歌。不管是不是喜欢海猫，甚至是暗中抱怨 dai 的编曲太过简陋，这套 CD 都应该是同人乐迷们应该人手一份的收藏。



●团体：ABSOLUTE CASTAWAY

●专辑：華唄

ABSOLUTE CASTAWAY 是围绕歌姬中惠光城展开的一个同人团体，除了推出自家的专辑，还有参与一些同人 CD 企划。ABSOLUTE CASTAWAY 过去的专辑中，7th，主打幻想音乐的『Arco-Iris』侧重表现和风的 5th『**季ノ唄**』与 6th『**童怪奇譚**』都是备受广大同人音乐迷们推崇的经典 CD。

本届 C76 上 ABSOLUTE CASTAWAY 的『**華唄**』作为 10th CD 发售，整张专辑以和风为中心，洋溢着寂寥悠远的气息。Track 01『**カガヤ**』讲述了一段悲伤的往事，男人爱上了美丽的少女，愿意满足少女提出的一切条件，为此不惜为她采下虚幻的水中月，可是越是追寻越是无法得到，最后男人失足跌落水池，成为了溺死的冤魂；Track 02『**華唄**』则是唱的以花为食的少女的故事；Track 03『**おゆき**』则是专辑的终章，待到冬天过后，一切都将随着春雪的消融而散去……

●团体：Tynwald music

●专辑：WHITE-LIPS VOCAL COLLECTION 2

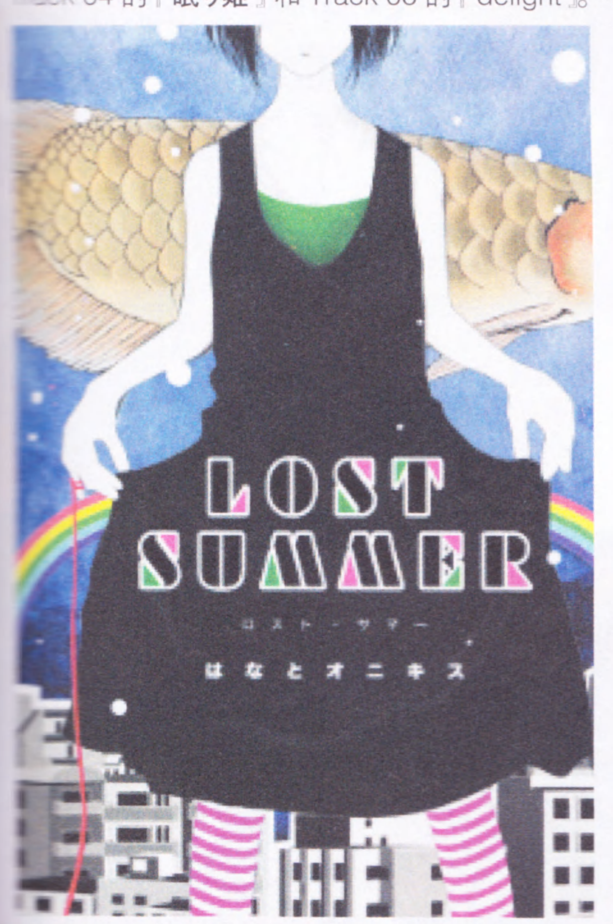
Tynwald music 是活跃在 PC 游戏音乐界的组合，成员包括包揽作曲、编曲、管弦与民族乐器演奏的**樋口秀樹**和作词兼演唱的 WHITE-LIPS。在 2005 年的 C68 上，Tynwald music 出了第一张“Vocal Collection”，时隔 4 年，“Vocal Collection”的第二弹也于 C76 上颁布，专辑收录了 Tynwald music 四年来为**ぱれっと**和 light 提供的一些歌曲，即使是冷饭，却还是美得令人心醉！

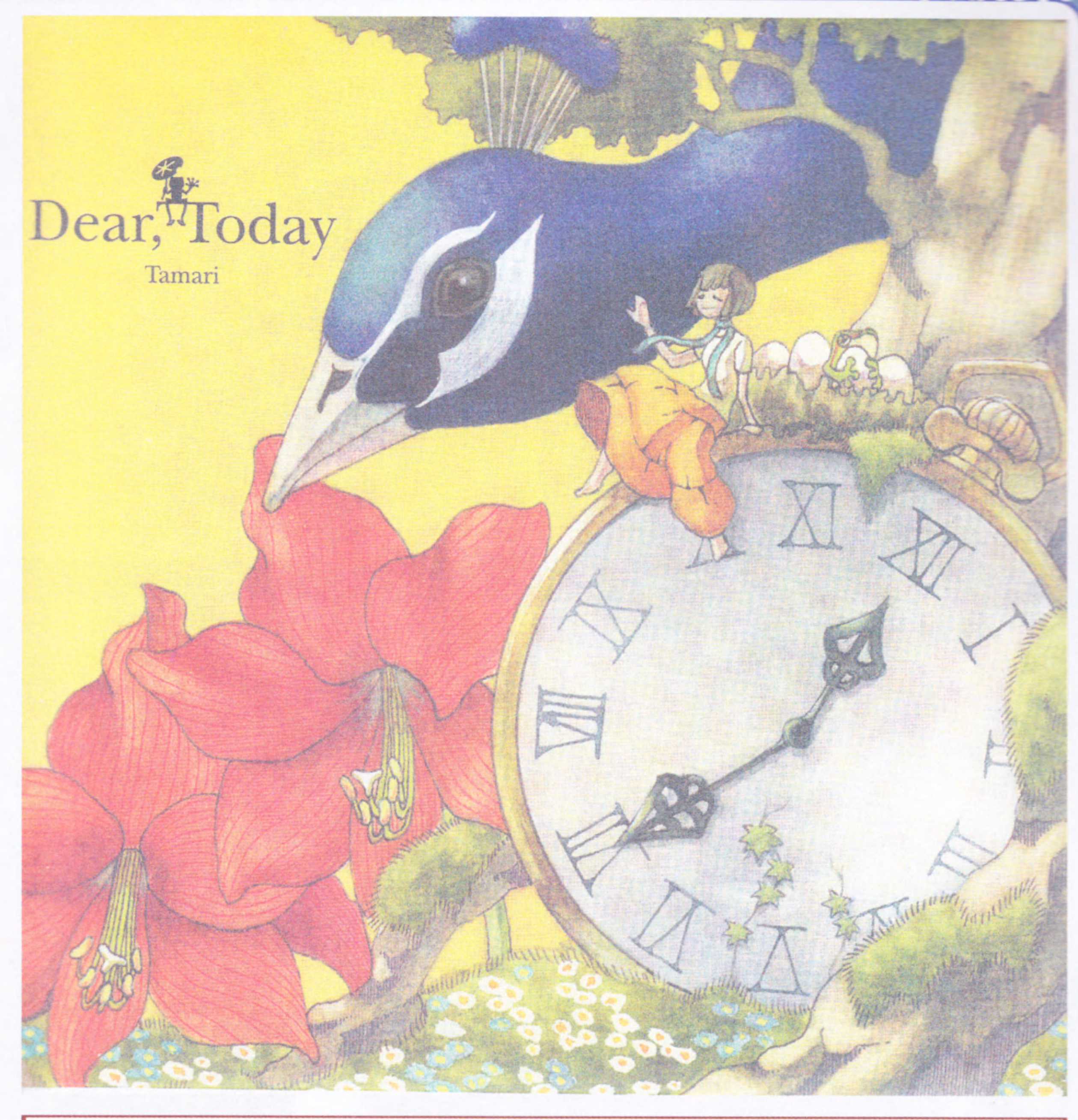
White-Lips
Vocal Collection 2

●团体：はなとオニキス

●专辑：ロスト・サマー

诚如团体的名字“**はなとオニキス**”，这是一个由歌手**はな**和音乐制作人小林**オニキス**组成的一个组合。**はな**其实就是前文介绍过的うさ，小林**オニキス**是活跃在 Nico 上，以调教 Vocaloid 闻名的 Producer。**はなとオニキス**的组合成立后，在去年 C75 上推出了一张名为『**雨、からり。/ 甘い罠**』的专辑，『**ロスト・サマー**』是他们的第二张专辑，全部 8 曲，一如**はな**过去给人的印象一般，没有太多的华丽点缀，只是一点一滴沁入心扉，直到你被**はな**充满感情的声线打动为止。推荐 Track 03 的『**甘い罠**』、Track 04 的『**眠り姫**』和 Track 06 的『**delight**』。





●团体：みずたまり

●专辑：Dear,Today

有好嗓子却一直默默无闻的歌姬珠梨推出的一张专辑，制作阵容包括 Johnyo、五条下位、流歌等，曲风偏向 POP 风的治愈系，不算很有特色，但是值得一听！



●团体：mimei

●专辑：未明堂異聞

mimei 的大正风物语 CD，讲述了家住浅草甘味处“未明堂”的大正时代初中二年级学生立花未散，在一个樱花飘散的大正现代颓废都市“**ア=サクサ**”中邂逅了来自平成年间的“**目隠し童子**”的故事……随 BK 还附送了一篇『**目隠しの国のアリス**』的小说。

●团体：Re：Birth ë

●专辑：アステリズモの約束

Re:Birth ë 是 Vocal 许绫香（aya*k）和结月**そら**为中心的音乐组合，首张专辑『**セシアの翼**』于 M3-2008 秋颁布。C76 上的『**アステリズモの約束**』是她们的第二张物语 CD。故事发生在有魔法存在的童话世界，人类的少女**フィーネ**得了不能暴露在日光下的怪病，只能每天夜晚在无人的游乐园“**アステリズモ**”中玩耍。这天她又如同往常一般来到游乐园，忽然夜空中出现了不可思议的光之漩涡，接着骑扫帚的魔法少女**コーダ**就从天而降。**コーダ**得知了**フィーネ**的病情之后，决心用自己的魔法帮助**フィーネ**回归光明的世界，两个少女许下的约定就叫“**アステリズモの約束**”……



●团体：Voltage of Imagination

●专辑：GO AHEAD – TEAM LEVIATHAN CHRONICLE ／全竜交渉部隊戦闘記録

“**全竜交渉部隊戦闘記録**”是一个将川上稔的轻小说『**終わりのクロニクル**』音响化的企划，在 C76 上终于完成了最终章『GO AHEAD』。该系列一直致力于做出“像剧场版一样壮大的音乐”，这章完结篇中洋溢着美妙的旋律，既厚重又优雅，为听众展现了一个多彩的音乐世界。

GO AHEAD

TEAM LEVIATHAN CHRONICLE 全竜交渉部隊戦闘記録

onoken feat. 茶太、三澤秋、片霧烈火

●团体：森里屋
●专辑：Ex:hibition

『Ex:hibition』是森里屋的十周年纪念专辑，分为“昼”与“夜”两张 CD，集结了一堆闪耀且令人咋舌的乐师阵容。为 CD 绘制封面和插画的也是声名在外的画师ごと P、七尾奈留和しろ。可惜原本预计参加的麻枝准和樋上いたる因故退出，否则应能为这张已经强到逆天的专辑再增色不少。专辑中的演奏部分要远远好过 Vocal，是值得用心细细品味的一张 C76 专辑。



●团体：ぶらんくのーと
●专辑：ひまわり with soundtracks

C76 同人游戏『ひまわり』的 OST，专辑里用作素材的煉獄庭園的几曲非常之神，喜欢这种风格的朋友可以去煉獄庭園的网站上下载其它几百首曲子。
（地 址：http://www.rengoku-teien.com/）



●团体：little figments
●专辑：Review 11.8 “Full-Blossom Descend”



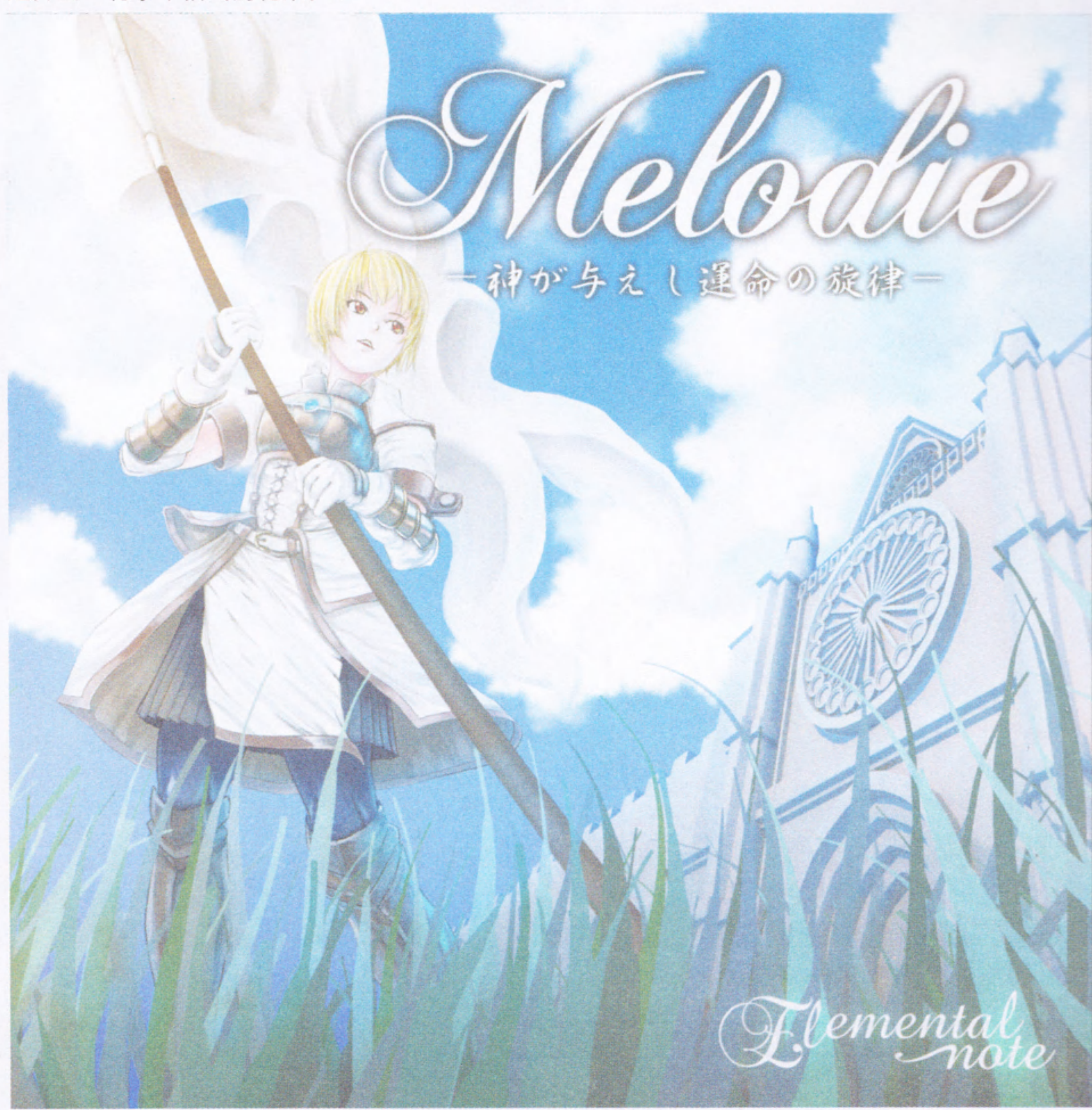
little figments 是乐师户川いざや个人的音乐团体，专辑走的是电子和风的路线，虽然全曲皆是电钢琴的弹奏。不可思议的是，明明用的全是现代感十足的编排，带给人的却是一种古朴悠远的意境，究竟是怎样的神奇，还是请诸位打开播放器，亲自欣赏一番……

●团体：流浪の民
●专辑：ハルピュイア

ハルピュイア就是 Harpy，希腊神话中女面鸟身的怪物，流浪之民取这个名字是为了通过专辑来表现人类自古以来残酷的动物本能。通过歌词，我们能够推断出这又是一个弑父弑母的故事，Guest Vocal 请来了中惠光城、悠花等 7 位，曲风依旧是流浪之民所擅长的幻想民族风，推荐专辑里中惠的两首。

●团体：Elemental Note
●专辑：Melodie – 神が与えし運命の旋律 –

当一些老牌同人乐团涌入东方的时候，Elemental Note 却反其道行之，玩起了原创。『Melodie – **神が与えし運命の旋律** –』是以 500 年前英法战争时的法兰西女英雄圣女贞德为印象做成的物语 CD，用四曲回顾了贞德短暂而辉煌的一生——倘若赴死是必然的命运，也要用燃尽鲜活的生命，使之开出一轮永不枯竭的花朵！▲





DVD ROM ATTENTION 收录在光盘中 请对照参看 CHECK & PLAY!

本次C76盛会依然热闹非常，总体来说，这次同人游戏的数量和水平与C75相比都有着明显的提升；但和往年的夏季Comike比起来，数量就不算很多了。究其原因，乃是因为很多制作组原本打算在C76发布正式版，但到最后都未能及时完成，只出了一个体验版，如笔者曾介绍过的“天然素材”的作品『eXceed3rd-JADE PENETARATE-BLACK PACKAGE』；有些打算放出体验版的制作组甚至连体验版都未能及时放出，如很多人期待的“飞翔システム”在MBA之后的新作『エレメンタルバトルアカデミー ver0.10』就宣布延期了，这部作品也是不少玩家相当期待的。

话虽然这么说，但实际上C76上的同人游戏还是很多的，即使是再大篇幅的介绍也很难介绍周全。所以笔者本着尽可能全面推荐和评测作品的原则，挑出一些优秀的或具有代表性的作品推荐给大家，希望各位能够喜欢。另外，『东方星莲船』和『东方非想天则』在这两期上已有文介绍，因此就不再赘述。

C76 同人游戏作品扫雷推荐

作者：水雨月☆冰璃（中国同人游戏开发团体“蓝天使制作组”的创建者兼总制作人）

ARCANUM ECHO ~空色のエレクシア~

◆出品：Alouette-Ciel ◆类型：横版STG



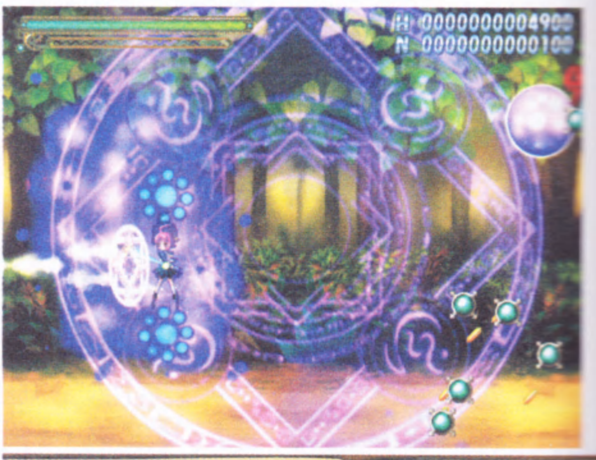
同人组合Alouette-Ciel的处女作，在本次的C76上发布了完成版。作为STG游戏，本作少有地在每个关卡之间都穿插了大量剧情描写，包括人物对话、精美的人物立绘和CG等，游戏模式也因此分成了STG和ADV两个部分。本作无论是背景还是人物都绘制得相当精美，游戏画面清新可爱，从世界观设定上也能看出制作组的苦心。

本游戏从弹幕类STG的角度来说，难度并不算很高，流程也偏短，比较适合刚开始接触弹幕的初学者。在游戏系统方面，能明显看出制作组借鉴了一些比较优秀的同人游戏，如双向攻击系统和近距离攻击就明显带有『天使轨迹』（OHBADO出品）系列的味道。不过在本作中，双向攻击不是分别对应两个不同的键位，而是用一个按键进行方向切换的。这是制作组有意做出的改变，但却使操作更容易混乱，尤其是在弹幕混战的过程中。

游戏综合评测：

作为新同人组合的第一作，本作在各方面的表现都很优秀。画面漂亮这个优点不用再多说，整体操作也比较舒适、流畅，制作组在STG系统里加入的一些更深层次的系统也值得研究。游戏的音乐比较悦耳，但STG部分的音效表现却不尽如人意，交织的各种声音带给玩家一种嘈杂混乱的感觉。不过瑕不掩瑜，笔者特别推荐在本次C76上表现得很抢眼的这部STG作品。







命短したたかえ！乙女 Version3 ～アリスからの招待状～

◆出品：PROJECT YNP ◆类型：RTS



PROJECT YNP 最近几年来一直在制作的同人游戏作品，是一个 3D 即时战略游戏。最初的版本 Ver 0.1 在 2007 年夏季的 Comike 上公布，此后每逢 Comike，制作组都会公布一个新版。正如制作组宣称的那样，游戏的重点是"协力讨伐敌人"！在本次 C76 公开的版本中，加入了协作模式，此外还有包括增强敌人 AI 的崭新挑战模式，无论自己一人还是多人协力都会有不同的玩法。除了对抗电脑外，本作还提供了多人对战模式，无论是"联合对联合"的战斗，还是生存战"2 人对 1 人"都十分吸引人。此外，游戏还追加了由"POP / ElectromagneticWave"和空中幼彩分别设计的两名新角色"アリス"和"女王"（CV 分别是奥村りお和天乙准花）。

制作组在游戏中进行的更新和改动也比较多，比如地图选择画面的重制和更新、"称号系统"的充实及新地形的加入等，都足以看出制作组的用心和诚意。



游戏综合评测：

虽然本作是一款即时战略游戏，但很多玩家却觉得它在即时战略部分的游戏性有所欠缺。当然，我们也不好对一个同人游戏要求太高。平心而论，本作的人物设计和画面表现都非常优秀，而且相比之前的版本，在很多方面都有所改进。除了上文提到的部分以外，很多游戏的细节也都改善了不少。至于即时战略部分到底如何，就是见仁见智了。所以笔者建议，如果喜欢这种类型的游戏的话，不妨尝试一下这部有着可爱人物和华丽画面的同人作品。



Alternative Sphere 体验版

◆出品：永久る～ぷ ◆类型：纵版 STG



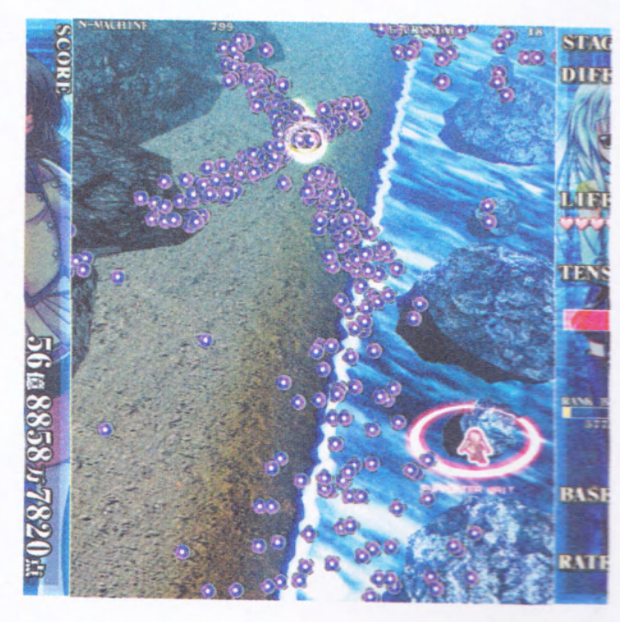
永久る～ぷ的"原创纵版 STG"第 3 作，预定有 6 面，在 C76 上发售了包含前三面的体验版，只能使用两个角色，游戏方式则是由攻击者和支援者两人一组进行战斗。说起来，永久る～ぷ的游戏作品除了手感不是所有人都能适应（角色在八方向上的移动速度不同）以外，其它的部分都还不错。

『Alternative Sphere』的原画，是由"As-Zadkiel"的铃乃音彼方和"苍空市场"共同担当的。初代倍受好评的星海姐妹在本作中再次登场，所以在剧情上有一些联系（当然，即使玩家没玩过初代也不会有什么影响）。系统方面，最吸引人的地方在于它上兆的分数，以及利用累积「倍率」的方式获取高分的打法。本作保留了等级系统，而"Tension"和传统的"侵蚀率"已经有所不同，当然，这是否与收点和结算有关，还有待正式论证。此外，本作在难度选择上多了"Normal-"这个等级，其难度和"Normal"是一样的，只是生命值会有所变化。





故事发生在一个和『TWilight INSanity』类似、由计算机网络构成的虚拟空间里。在这个时代，所有人都把身体放在特殊的装置里保存，然后使用临时的身体进入虚拟空间，在非现实的世界中享受着新的生活。在"虚拟空间"里，人们不仅可以和其他人交流、购物和娱乐，一切感官体验也都能完美重现，包括感觉异性的温暖——这里就是"Ill-net（イルネット）"，另外一个世界。但与现实不同，这个世界只是人为创造的存在……



游戏综合评测：

『Alternative Sphere』是继承了『TWilight INSanity』部分人物和世界观的全新故事。当初被后者感动得一塌糊涂的笔者实在想不出不推荐它的理由。

红魔城传说

◆出品：Frontier Aja　◆类型：ACT



『红魔城传说』是“Frontier Aja”的处女作，可说是东方的世界观与 Konami 的『恶魔城』系列的结合。除了系统上是向『恶魔城』系列致敬（学习）外，游戏的画面和人设的画风也几乎和『恶魔城』系列如出一辙，就连宣传海报都很有小岛文美的味道。虽然它把东方的角色画成『恶魔城』的风格引起了一些争议，但笔者觉得这种另类华丽的画风也挺有魅力的。本作的 OP 由著名同人歌姬茶太演唱，BGM 则由同人作曲家柳英一郎负责，歌曲和音乐都有非常高的水准。

这次发布的版本一共有八关，难度属于中上。可使用的人物除了发布前就已经公开的奇露诺、美铃、帕秋莉、咲夜、蕾米以外，还有两名新角色登场。作为处女作，制作组“Frontier Aja”最近一直在非常认真工作并发布最新版的更新补丁，就在本文截稿之前，它又放出了新补丁的消息：再过 20 天左右就会更新 EXTRA 的二小姐关卡。这对那些喜欢本作而又没有在本篇游戏流程中过足瘾的玩家来说，无疑是一个大好消息。

当然，『红魔城传说』还是有一些美中不足之处，比如游戏流程中缺少『恶魔城・晓月圆舞曲』里的大地图解谜要素。另外，原始版本（1.00 版）全程都没有故事对话和人物 CG，还好后来官方及时发布了更新补丁，把这些都加上了，此外还有崭新的 OP 等新内容（官方发布的补丁比游戏本体还要巨大）。

游戏综合评测：

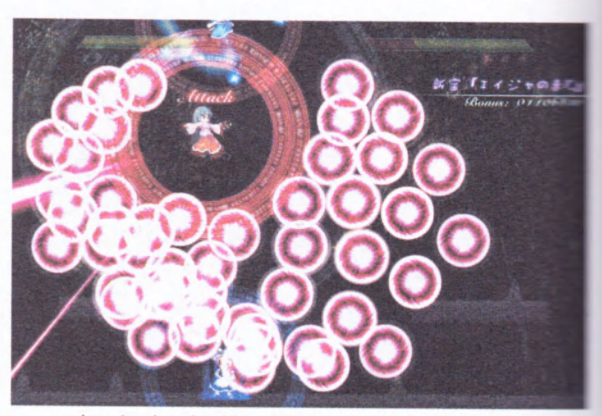
事实证明，Frontier Aja 把 BBB2 的开发工作搁置，去开发『红魔城传说』的选择是正确的，既保证了游戏的质量，也为后续作品的开发积累了经验。作为 C76 上难得一见的动作游戏佳作，『红魔城传说』有着非常出色的『恶魔城』特色：动作流畅、操作感非常爽快，因此推荐给所有喜欢 ACT 和东方系列的玩家。





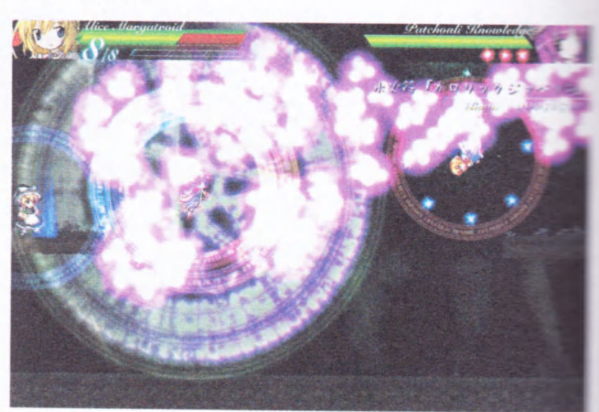
Mystical Chain

◆出品：LION HEART　◆类型：ACT



喜欢东方的玩家应该很熟悉“LION HEART”，几年前他们凭一部制作精良的东方二次同人游戏『东方烈华传 ~ rift in a friendship game.』进入了玩家们的视野。在这之后，LION HEART 又做了一个名叫『ENDLESS ALICE』的小品动作游戏，在他们的主页上免费提供下载。这次的『Mystical Chain』是他们许久未曾发布的全新第三作，全名叫『Mystical Chain –First Release–』，官方称这个版本并不是最后的完成版，还有一部分隐藏要素没做完（因为作者的个人原因导致）。当然，也不能说这只是一个体验版，在 C76 上，本作以 1000 日元（完成版）的价格贩卖，游戏本体也是可以玩到最后的。如今 LION HEART 预定在秋季发布更新补丁，将现在这个版本免费更新为最后的完成版。

『Mystical Chain』的人物、画面、背景、特效等方面都非常优秀，能带给玩家华美的视觉体验，这也可以看出他们长期开发游戏所积累下来的深厚制作功底。本作的整体难度不是很高，还有四种难度可供选择，以方便不同水平的玩家。



游戏综合评测：

华丽的画面、爽快十足的操作感、动听的音乐，还有需要仔细研究才能顺利通过的关卡设计，本次 LION HEART 的新作给了所有喜欢东方的玩家一个大大的惊喜，同时也让玩家知道了这个制作组卓越的能力和认真严谨的态度。如果你在阅读本文时还没有玩过它的话，那就赶快打开本期杂志光盘去尝试一下吧。



东方大运动会 博丽大乱斗 Rehearsal

◆出品：トッパツプラン ◆类型：热血大乱斗



“トッパツプラン”是一个刚成立不久的同人组合，初次公开露面是在 2008 年 5 月的“例大祭 5”上，那时他们发布了『东方大运动会 动作试验版』。之后，在 2008 年夏季的 C74 上，他们又发布了『东方大运动会 动作试验版 夏』。到了今年的“例大祭 6”，出来的则是『东方大运动会 博丽大乱斗 Rehearsal』的体验版；转眼已是 09 年夏天，这部作品终于制作完成，发布了正式版。

『东方大运动会 博丽大乱斗 Rehearsal』一看名字就知道是东方的二次同人创作，而且是乱斗性质的作品，登场的东方人物总共有 20 名，基本都是历代作品里的高人气角色。系统方面，则是借鉴了 FC 时代 TECHNOS 著名的“热血系列”作品，比如乱斗模式就是来自『热血运动会』，而这次正式版加入的 4 人乱斗就明显是来自『热血格斗传说』了。本作的人设也很努力地想向当年“热血系列”的画风靠拢，尤其是对战场面的造型，和当初热血系列一样搞笑欢乐（当然，也可能有人没法接受东方角色变成这种画风）。游戏的画面和背景用色比较鲜亮，特效做得也算用心，玩家在游戏中会得到很不错的体验。



游戏综合评测：

借鉴了 FC 上“热血系列”的动作类游戏，在细节上可以看出制作组的诚意，操作感能基本还原，再加上画面很舒服、人物也很搞笑，可以说是相当优秀的一部作品。



冥宫惑星 desparaiso

◆出品：PlatineDispositif-紫雨饭店 ◆类型：2.5D 洞窟（迷宫）探索 RPG



日本老牌实力组合“PlatineDispositif-紫雨饭店”的最新作，第一版『冥宫惑星 desparaiso FirstFlushEdition』曾于 2008 年夏季的 C74 上发布，这次 C76 上发布的是完整版。本作的系统极其复杂，想要顺利玩下去的话，会非常考验玩家的耐心。比如游戏的画面在迷宫探索过程中以玩家的主视角呈现，因为 3D 视角和操作方式的缘故，游戏中的迷宫也被玩家们称作“立体迷宫”。而其遇敌的方式又是传统的踩地雷，遂令难度增加了不少。不过它的踩地雷还是有规律可循的，那就是遇敌一次后在一定步数内不会再遇，若能巧妙地利用这个规律，倒也可以在一定程度上降低本作的难度。



紫雨饭店的每作都必有复杂的游戏系统和值得大量研究、重复通关的要素，本作自然也不例外。在游戏中，玩家不仅要去探索复杂的迷宫和打怪升级，还要用技能开门、开锁、开宝箱并努力提升队友的好感度……游戏中各种严谨复杂的设定，让玩家至少需要十几个小时才能仔细体会，通关过程因此会比较累。不了解这个游戏的新手很可能刚进迷宫就团灭了……

游戏综合评测：

这是一款被玩家评价为“传说中的立体迷宫”的探索类游戏，本质上还是 RPG，只不过包含了大量其它的要素。笔者就属于不擅长这种游戏的玩家，基本上玩不了多长时间就会被一群怪全灭……不过即使这样，也不能否认本作有着超高的游戏性和钻研价值。所以，喜欢挖掘 RPG 中各种隐藏要素和迷宫探索的玩家们，本作非常适合你们来研究哦。







グラナエンブレイス 第一章

◆出品：ClassiC 思考回路　◆类型：RPG

GRANA EMBRACE

本作的类型为 3D 战略模拟类 RPG，早在 2008 年夏季的 C74 上，制作组“ClassiC 思考回路”就曾经公布过一个“动作试验版”，在这次 C76 上的发布已是相隔一年了。作为一个战略游戏，本作有很多可以深入钻研的设定，游戏性在同人作品中也属于上乘。3D 人物的制作虽然有些粗糙，但战斗时的特效却非常华丽。

“ClassiC 思考回路”本身即带有传奇色彩，因为他们大部分作品的 Staff 名单只有一个人——藏敷志功，只是偶尔会有其他成员负责一些杂务工作，这方面倒很像“上海アリス幻乐团”的神主大人。“ClassiC 思考回路”之前还有两个别种类型的同人作品，分别是已经停止发布的『落としマス』和现在仍在发布的『クレセントペールミスト』，后者在国内最有人气（收录在『二次元狂热』第三期光盘中）。



游戏综合评测：

熟悉“ClassiC 思考回路”作品的玩家都应该知道，它从不缺少华丽的画面和值得仔细研究的高游戏性，所以每一作都能让玩家反复咀嚼很长时间。但它的游戏也以超高难度著称，游戏系统的深度和难度会让不少新手望而却步。如果你是一个勇于挑战有深度的系统和高难度的关卡的玩家，那么这个作品一定很适合你。





早苗の妖怪退治指南

◆出品：GATLING CAT　◆类型：2D 全方向动作、射击



和 C76 上发布的其它同人游戏相比，『早苗の妖怪退治指南』的画面比较粗糙，但游戏中的 CG 都很萌，可以在很大程度上赢得玩家的好感。游戏的音乐和实际操作感都比较一般，虽然不会对玩家的情绪产生负面影响，但也不足以提供给玩家继续游戏的动力。笔者感觉制作组“GATLING CAT”并没有用心对待这个作品，似乎他们另有更值得下心思的事情要做。他们自己也说过：本作只是单纯模仿某个游戏制作出来的。

『早苗の妖怪退治指南』中有两名登场人物（主角）可以使用，分别是早苗和椛。其中早苗属于远距离攻击（射击）型，而椛则属于近距离攻击型。值得一提的是，本作虽然是二次同人，但却包含了正作『东方星莲船』的一部分情节。因此制作组也在发布体验版时提醒玩家，这个作品包含一部分星莲船的剧透，还没玩过星莲船的玩家需要注意。官方把这个作品推荐给知道并且喜欢早苗和椛的人。



游戏综合评测：

整体表现不过不失的一部作品，如果制作组能用心一点的话，可能会更好一些。对喜欢早苗和椛的玩家而言，本作值得尝试一下，除此之外的玩家就要看个人喜好决定了。


2009 10.30 発売予定
恋色空模様
KOIIRO SORAMOYOU
こいいろ そらもよう

杏奈ちゃん☆にお願いっ!! ウラーッ!

◆出品：すたじお绿茶　◆类型：迷宫探索 ARPG

早在今年的 4 月 26 日，“すたじお绿茶”就已经开放了本作的邮寄购买，所以这个游戏其实并不是在 C76 上初次公开。

本作是『杏奈ちゃん☆にお願いっ!!』的续篇，『杏奈ちゃん☆にお願いっ!!』这个作品最初是作为同社作品『片恋いの月』的预约特典登场的，到了本作才单独贩售（当然在名义上还是すたじお绿茶的作品）。



本作以 GalGame 的方式展开，在迷宫探索的关卡之间穿插了大量的 ADV 演出。ADV 部分的立绘、CG 都很华丽，GalGame 的各种系统也做得非常到位；游戏的重点——迷宫探索的实质部分看起来非常精致，但实际操作感一般，大概是因为すたじお绿茶主要以制作 GalGame 为主，不太擅长这种类型的缘故吧。

值得一提的是，すたじお绿茶并非同人游戏组，而是商业公司。它今年在 C76 上的主打作品是预定于 2009 年 10 月 30 日发布的新作『恋色空模样』的体验版『そうだ！神那岛へ行こう！』（这也是 C76 游戏中值得关注的一作），包括体验版本体和其它相关周边商品。



游戏综合评测：

商业公司的类似官方同人的小品，只看标题画面和浅尝辄止的玩家真的会把这部作品当成 GalGame。本作各方面制作都非常精良，而且难能可贵的是，すたじお绿茶的作品主要以工口 GalGame 为主，偶尔做出这样一款轻松欢快的全年龄迷宫探索游戏也很不容易（是么……）。所以，笔者把它推荐给那些喜欢 GalGame 和迷宫类 RPG 的玩家。









マギマギ MAGI-MAGI

◆出品：白黑 Station ◆类型：纵版 STG



近年来，受到东方系弹幕 STG 的影响，本来并不被重视的这类游戏也越来越多，有相当一部分都是直接借鉴或照搬东方的系统，『マギマギ MAGI-MAGI』作为其中的一员，自然也不例外，比如大家熟悉的 Shift 低速移动（到本作里是按住 Z 不放），还有可以取得屏幕中全部道具的 ITEM GET BORDER LINE（当然名字不一样），更有经典的准东方式弹幕 BOSS 战。

除了标准的东方系统之外，『マギマギ』在系统上也有向其它成功的 STG 借鉴的地方，比如中远程弹幕（这种攻击方式也分为前方高威力集中型和广范围攻击型）和近距离的多种攻击方式。其中“妖精”系统的设定是本作的亮点。如果打倒一定的敌人、取得“妖精”的话，就可以强化子弹的攻击力。同时，“妖精”也有各自不同的颜色，不同的颜色只会强化对应颜色的攻击力，所以单纯收集一种颜色的“妖精”没有多大意义。

游戏中共有三个可选角色，三位少女每人都有各自的颜色（红/绿/蓝），她们身上的颜色也代表了各自擅长的能力类型。『マギマギ MAGI-MAGI』的人设非常清新可爱，大家就是冲着那些可爱的角色也应该尝试一下。

自称是专攻弹幕 STG 的制作组“白黑 Station”搞同人也挺久的了，但由于他们制作速度缓慢及作品素质平庸的缘故，名气不是很高。在本作之前，他们还有一个叫『瞬-MATATAKI-』的纵版 STG，虽然画面华丽，可系统实在很差，国内虽然也有流传，但知名度却不高。对待『瞬』，制作组倒是兢兢业业，最近的几次 Comike 都坚持参加，每次都会发布新版，可惜因为水平问题，一直没能赢得多少关注。

游戏综合评测：

本作的画面不算华丽，甚至有些朴素。音乐一般，操作感虽然不能说很优秀，但是玩起来感觉也不差。每次都会拿这个作品参加 Comike 的“白黑 Station”的认真和努力还是值得尊敬的。所以，对于玩多了 STG 大作的玩家来说，偶尔试试这种轻松质朴的小品，或许也是不错的选择。



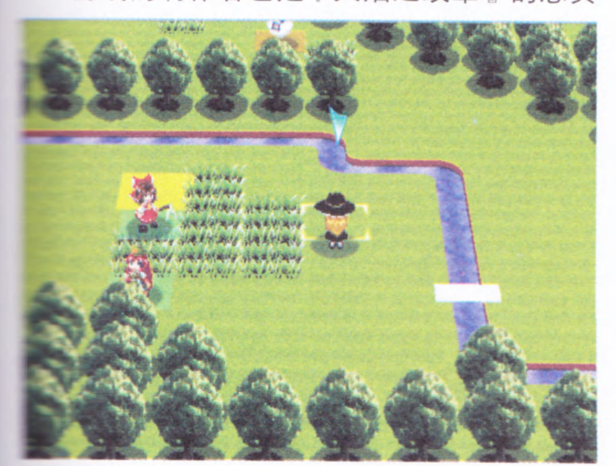
East Emblem 体验版

◆出品：くろいとこ ◆类型：RSLG



作为东方的二次同人创作，『East Emblem』带给玩家一种全新的尝试：将东方和任天堂的名作『火焰之纹章』系列结合，玩家需要每回合移动角色，一边战斗一边前进，到达据点、打倒 BOSS，完成制压条件后过关。

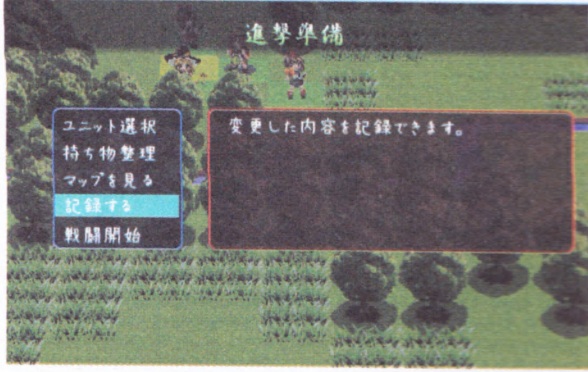
游戏的制作者也是『火焰之纹章』的忠实玩家，这次的『East Emblem』是他们的第一个作品，在 C76 上发布的版本是“East Emblem C76 体验版”，价格仅有 100 日元。由于只包含序章，所以与其说是体验版，倒不如说是试作版（动作试验版）。由于 SLG 的制作难度很大，而“くろいとこ”只是一个新成立的同人制作组，它究竟能做出怎样的作品还不得而知。而且，这个测试版从系统到平衡性都还有不少问题，制作组也在不断发布新补丁进行修正。正式版预定于今年冬季完成，希望到时它可以给我们一个惊喜。



游戏综合评测：

本作是东方二次同人中难得一见的战棋类作品，而且系统是借鉴著名的『火焰之纹章』，仅这两点就让它受到了不少关注。作品的实际水准可算中上，3D 画面虽然有些粗糙，但依然能作出华丽的视觉表现，2D 的人设也非常萌，可以说是能让人一看就喜欢上。至于系统和游戏性，鉴于本次发布的只是动作试验版，所以暂不作评价。总之，喜欢『火焰之纹章』系列的玩家大可以期待一下今年冬季的完整版，相信东方世界里的‘火焰之纹章’一定会带给你崭新的体验。





总结：

在本次 C76 上也有一些相当优秀的 ADV 游戏，笔者推荐“すたじお緑茶”的『恋色空模様』体验版和“07th Expansion”的『うみねこのなく頃に散 End of the Golden Witch』，前一个是可爱的纯爱系 GalGame，后一个已经不需要再介绍了吧？

为避免重复，本次发布的值得关注的同人游戏，除了东方的两部新作和上文提到的作品之外，还有一些笔者曾在《C75 同人游戏扫雷专题》(『二次元狂热』第五期）中介绍过的作品的新版本，如橙汁的新作完整版『100%おれんじじゅーすっ！』、还有天然素材的『eXceed3rd-JADE PENETARATE-BLACK PACKAGE』等，这些游戏本身的质量也很高，请各位玩家不要错过。▲



左手萝莉，右手萝卜

——小评 C76 同人动画

文 / 完蛋了的国王（C76 状态中）

在日本，个人独立制作动画的历史可以追溯到 1970 年代末，当时爱知县的一位牙医用手绘和 8mm 摄影机创作了一部 4 分钟的彩色实验动画。一晃 30 年过去，在独立制作动画领域中已涌现出新海诚、吉浦康裕等实力派人物，各类作品蓬勃发展，商业化案例比比皆是。而另一方面，独立制作动画却很晚才进入同人领域，事实上，在 C75 之前还没有同人动画（同人アニメ）这一分类，虽然曾经有过为同人音乐制作 MV 的例子，但那些充其量只是二次创作的 MAD，甚至只是 Flash。真正自主企划、制作，并通过同人渠道进行流通的同人动画，是从 C75 上的『梦想夏乡』、『**こわれかけのオルゴール**（坏掉的八音盒）』、『**鋼鉄のヴァンデッタ**』这三部作品开始的（编者注：其实新海诚的《星之声》最早也在 Comiket 上发布过，但它最终被归为独立制作的商业动画）。

时隔 8 个月，又回到 Big Sight，上述三部作品的境遇各不相同。去年呼声最高、引发最多热议的『梦想夏乡』没有给观众们带来新的惊喜，暂时从万千关注的目光中消失了。『梦想夏乡』的主创社团舞风在 C75 后对新作的进展就甚少提及，在例大祭 6 上如预料般推出动画的 ED 单曲后，动画第二话是否能赶在 C76 上推出就一直成为关注的焦点。可惜的是奇迹没有二度出现，新作跳票了。舞风在本次大会上发售的仍旧是第一话『梦想夏乡』的 DVD，唯一的区别仅是将 4 页的第二话预告宣传纸作为特典封入了 DVD 中。以纸媒体代替预告片，看来第二话的进展仍不容乐观，能否在冬天的 C77 上露面尚存在很大变数。

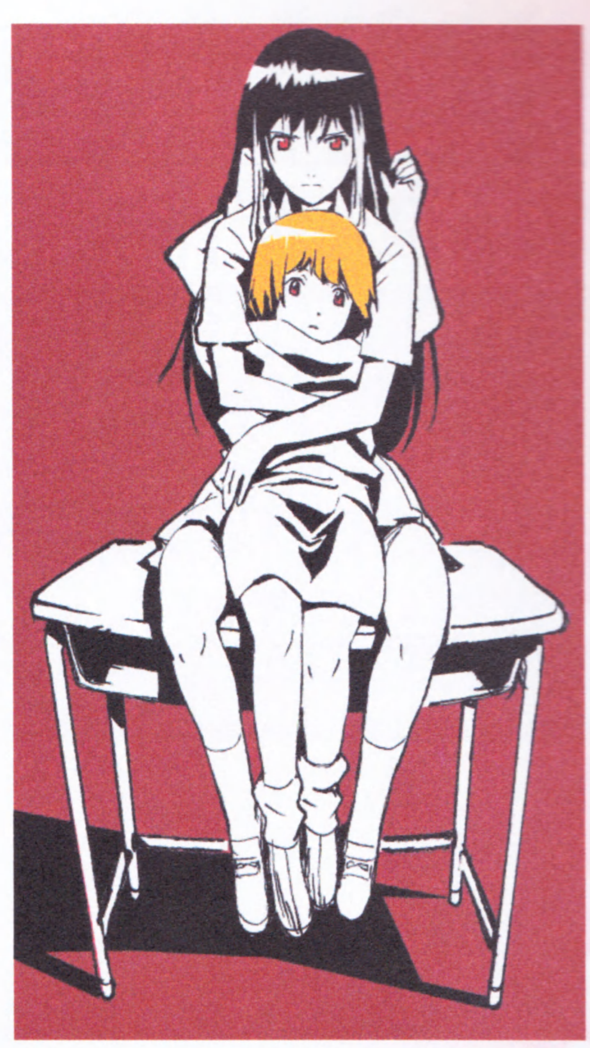
去年的另外两部同人动画则不负厚望，各自推出了续作。由『萌单』的作者、著名萌画师 POP 领军的 ElectromagneticWave 已连续两届大放异彩，由他们独立制作的同人动画『**こわれかけのオルゴール**』继去年的 PV 首弹惊艳出击之后，这次又如约献上了长达 5 分 51 秒的预告片 PV 第二弹。种种迹象表明，全长 30 分钟左右的动画制作已近尾声，并很快将会进入商业贩卖的渠道。换言之，这部作品将会告别“同人动画”的概念，变成普通的 OVA。或许是刻意保留吧，PV2 加强了影音的表现力，在剧情方面则没有透露更多。关键元素之一、主角萝莉机器人花儿（Flower）和主人健一郎的声优分别由浅野真澄和柿原**徹**野担当，同名歌曲『坏掉的八音盒』则由佐藤ひろ美演唱，奇怪的是，这仅是插入歌，主题曲不详。早先的 PV1 讲的是健一郎从垃圾堆里捡到了因机能异常而遭遗弃的萝莉机器人。PV2 的新剧情截取了两人共同生活第一天，清晨吃早餐的一个小片段，剩余部分则是经过剪辑的全剧片花。尽管很支离破碎，但大致能看出整体剧情来。生活邋遢、爱捡垃圾的独居死高中生健一郎偶然捡到了一个停止运作的萝莉人形机器人，于是二话不说将萝莉拐骗回家并放在储藏室里。镜头一转，驱动萝莉运作的核心齿轮突然开始转动，黎明时萝莉觉醒，并恢复家政机器人的机能，开始自顾自地做起了家务。健一郎为萝莉取名花儿，于是两人简单淳朴却又其乐融融的同居生活就此开始。剧本不少灵感来自『人形电脑天使心』，其展开也大致能猜出一二。萝莉的过去、未来与主人公的生活交织在一起，有着令人揪心的曲折故事，尤其是健一郎手中八音盒奏出的乐曲颇有些伤感，但最终也未必不会是个 Happy End。

如果说『梦想夏乡』遭受指责的重点在于粗糙的人设的话，那么可以说，舞风的这一软肋恰恰是 ElectromagneticWave 的最大优势。POP 的实力确实不容置疑，一肩挑下人设和作画监督两职，以高质量的成品回应了 Fans 们的期待。在重要的剧情脚本方面，ElectromagneticWave 群策群力，不求创新，

但求完整，塞了满满当当 30 分钟，实属不易。当然，一个同人社团的能量有限，但一个好汉三个帮，动画的音乐、主题曲和声优皆由专业人士协助完成。『**こわれかけのオルゴール**』尽管情节老套，走的依然是“天上掉下个萌萝莉”的宅男王道路线，但 ElectromagneticWave 的诚意也无庸置疑。萝莉控们还是乖乖掏钱吧。

去年还有一部同人美少女萝卜动画『**鋼鉄のヴァンデッタ**』，但在另两作的光环笼罩下，没有引起太大的关注。C75 上，该作首先推出了“试映版”，典型的美少女人设、主流的机械设定、爽快连贯的战斗动画都让人眼前一亮，可以说，它至少在人设、机设和 3DCG 上的水准已经和一般的商业动画齐平了。稍显可惜的是试映版的 BGM 略显粗糙，歌曲完全不搭调，大大降低了动画的表现力。作风低调的制作组**サムネイル**稳扎稳打，这次又推出了一个表现剧情大纲的“音画版”，着力在表述世界观设定和人物背景方面下功夫，毫不忌讳地拿出已经构思完成，但还来不及上色的设定草稿，并邀请到小清水亚美、钉宫理惠、本田贵子这等豪华声优阵容担任角色配音和念白，较好地勾勒出了战斗以外的人物身世、性格和角色所处的舞台背景，一个少女誓死抵抗外敌的故事若隐若现。由于实际的动画全部沿用去年的成品，长达 11 分多的剧情几乎完全以三人的对白配以简单的设定草稿和早期的视频剪辑合成而来，视觉吸引力欠奉。不过相信只要假以时日，顺利的话，在冬季 C77 上**サムネイル**就会推出完成度更高的新版本 PV。届时，一个结合了华丽战斗场面和深邃背景的完整故事也许就会展现在我们眼前了。

宇木敦哉的独立制作动画《CENCOROLL》这次也在 C76 上露了一回脸，该作的性质比较类似《星之声》，只是借同人渠道做个推广，而后旋即商业化发售。独立制作的商业动画和同人动画有时候在企划阶段往往非常相似，要完全区分开来也并不那么容易。▲







宅男的圣战！

Comike 初体验

文 /ZYY

中国老话说不到长城非好汉，小南要达也带她去甲子园，上连雀三平先生则说“わたしを有明に連れてって（请带我去有明）”——

Big Sight，国际展示场，有明，Comike……在各种描写 Otaku 的作品里，总是少不了这个每年两度的世界最大的同人贩卖会。作为一个 Otaku，如果没有去一次 Big Sight，肯定也会有人生不完整的感觉。

清华大学次世代文化与娱乐协会已经是第四年参加夏 Comike 了，然而由于种种原因，笔者总是未能成行。今年夏天，笔者有幸能够翘掉工作，揣上积攒的一点小钱，随社团一起去参加了一次 Comike，下面，就是一个 Comike 初心者的种种尝试（基于不能给天朝丢脸的原则，笔者已经做好了犯事的话随时说自己是棒子的觉悟）……


Big Sight 面前的笔者英姿焕发



ガンダム、台場に立つ！（RX-78-2 的眼睛里装上了 LED 灯 orz……）

一日目

服：キャーシャン

我想每一个初到东京的人都会在其复杂奇异的地下轨道交通网络面前迷惑不解——对一个来自天朝的人来说，或许还包括那高昂到难以接受的交通费。以日本地铁为主要场景的作品多如牛毛，比如这次过去前笔者刚好读了山田正纪的『Sub Way』。嗯，东京的地铁深处一定隐藏着魔物，什么地底王国魔界都市空间裂隙之类的一堆一堆，你看帝都地铁两块钱随便坐，就没这么多破事儿。

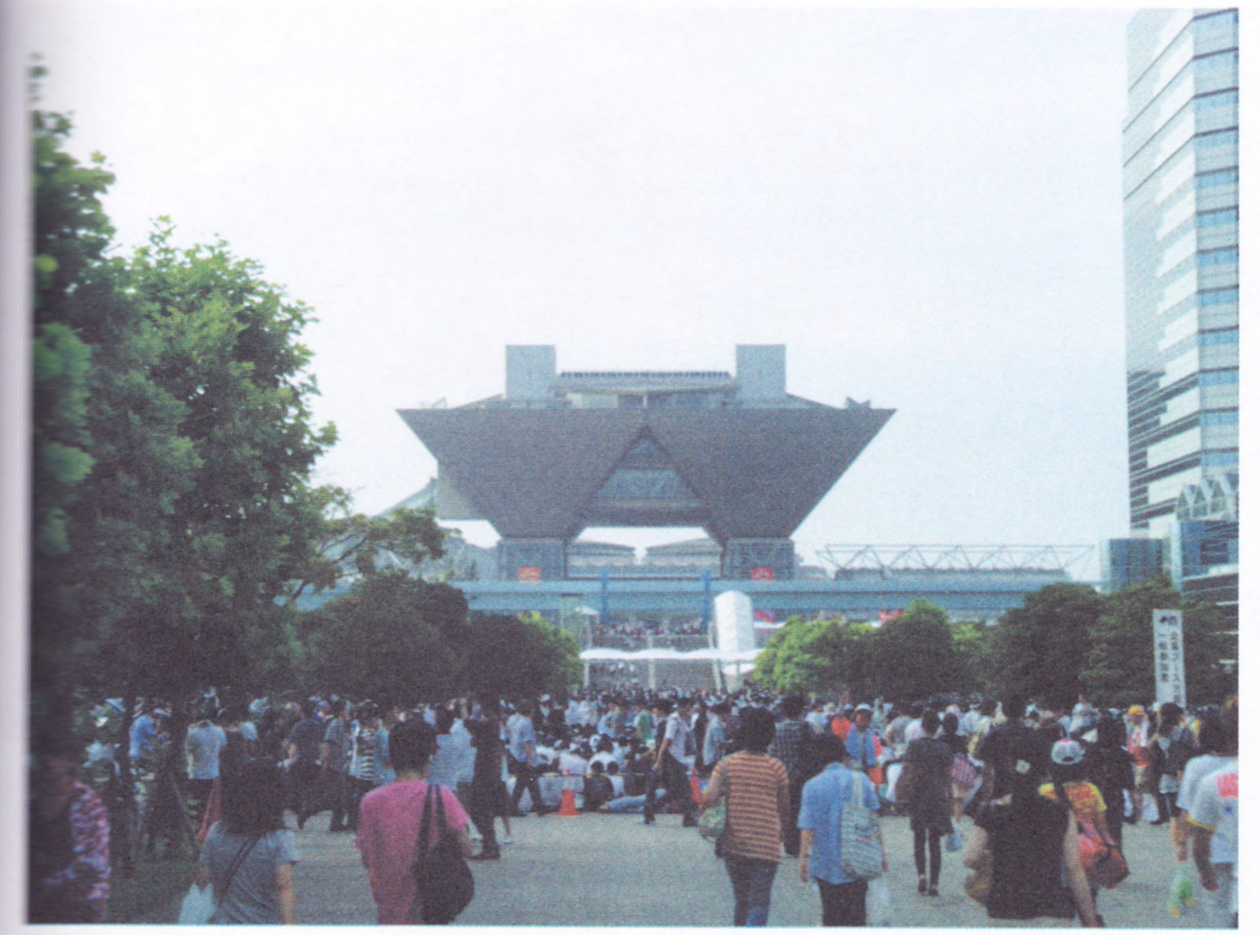
闲话休提，早上 4 点 20 起床，手里拿着一张存在 PSP 里的地铁换乘路线图的勇者就投入了东京地下的迷宫之中。

鉴于毕竟是第一次去 Big Sight，笔者选择了比较稳妥的路线，在品川和人会合，然后在这张换乘表的最后一站乘坐临海线前往圣地——事后看来这不是个很好的选择，换乘过多增加了迷路的危险，而为了合流而绕的路线导致笔者只坐上了第三班临海线。


等待列车的ゴスロリ打扮的腐女

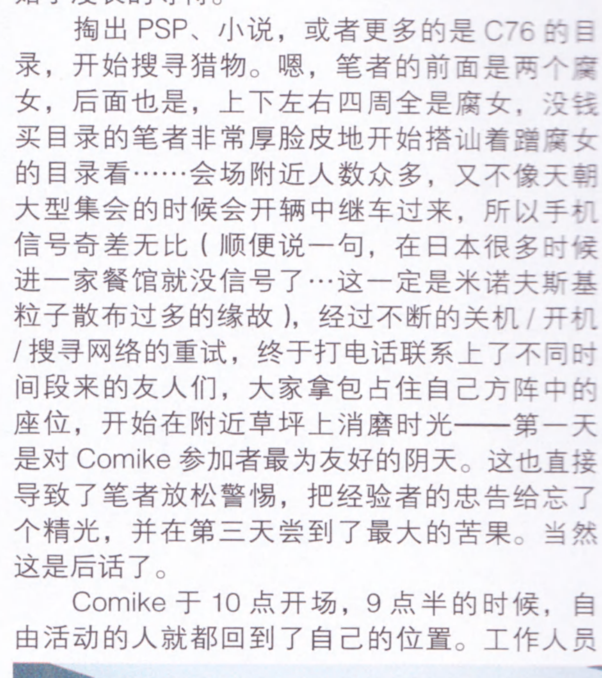

国际展示场到了！下车的参加者拼命的往前冲

MOE YOUR SISTER / 萌你妹



圣地终于出现在我们眼前

6:30 在国际展示场下车，被人流挤出地铁站，顺着非常细致的指示牌走啊走，终于，那熟悉（梦里）的建筑出现在笔者的眼前。Big Sight 前面的道路已经被一个个方阵所占据。嗯，第一天的目标自然是企业区，一行人站在了西馆的队列中。此时展馆正面的道路已经排满，在工作人员的带领下，方阵开始在两边的支路上继续构筑。排好方阵之后，大家就坐下，开始了漫长的等待。



掏出 PSP、小说，或者更多的是 C76 的目录，开始搜寻猎物。嗯，笔者的前面是两个腐女，后面也是，上下左右四周全是腐女，没钱买目录的笔者非常厚脸皮地开始搭讪着蹭腐女的目录看……会场附近人数众多，又不像天朝大型集会的时候会开辆中继车过来，所以手机信号奇差无比（顺便说一句，在日本很多时候进一家餐馆就没信号了…这一定是米诺夫斯基粒子散布过多的缘故），经过不断的关机 / 开机 / 搜寻网络的重试，终于打电话联系上了不同时间段来的友人们，大家拿包占住自己方阵中的座位，开始在附近草坪上消磨时光——第一天是对 Comike 参加者最为友好的阴天。这也直接导致了笔者放松警惕，把经验者的忠告给忘了个精光，并在第三天尝到了最大的苦果。当然这是后话了。

Comike 于 10 点开场，9 点半的时候，自由活动的人就都回到了自己的位置。工作人员让大家站起来并开始整队，高喊着大家往前走一步，走一步就意味着多买到一本同人之类的话。站着的队列果然可压缩空间很大，在 10 点前，笔者的方阵终于又回到了 Comike 会场前的主干道上。10 点整的时候，随着主办人员宣布第 76 届 Comic Market 开始，在掌声和欢呼之后，方阵开始有序地入场。笔者所在的方阵大概排在数万人之后（其中有大约一万人是通宵排队的），轮到入场的时候已经接近 11 点了。冲上企业区平台的笔者首先看见的是 Nitro+ 那比其它所有队伍都要长上一倍的队列——看了看，Nitro+ 今年卖的是『スマガ』的套装，于是笔者就义无反顾的排在了 Nitro+ 的队伍里，其他人也早就作鸟兽散，各自排在 age 和 Type-Moon 之类的大手队列前。



Nitro+ 的队列



涌入东馆的第一批人

Nitro+ 不愧是 Nitro+，场内最长的队伍从平台的这头一直排到另外一头。在右侧的栏杆附近，通宵党已经在整理各自的战利品，而笔者在两个小时的排队之后，终于站在了 Nitro+ 的销售摊位前——排完一看 Type-Moon 那边已经没人了，啥きらきら、さくらさくら之类的一律全灭。好在其他去排队的人也确保了各自的目标，剩下的，就是四处闲逛以及拼命想办法打电话



栏杆坏了，有人试图插队



先到的方阵

最后尾

汇合了……

大约两点左右终于合流成功，交换完战利品的众人（笔者分到一套 age，一套 Type-Moon，顺便自己还买了一套文学少女，加上 Nitro+，这可是大出血了……）看着时间还早，决定先去看**“ガンダム台場に立つ”**。国际展示场的地铁站早已被凯旋的参加者挤了个水泄不通，众人看了看地图上不是甚远的距离，决定步行去参拜等身大的高达——后来证明地图上看着不远的地方，你也得走上个 4、50 分钟。

看完高达之后发现台场的地铁队列堪比 Comike，已经排了一天队的众人决定走到**東京テレポート**上车。途中路过了《东京地震 8.0》的彩虹桥和假自由女神像。

今天一天的最终目的地是新宿，震撼的『EVA·破』给这充实的第一天划上了完美的句号。

二日目

服：伊達政宗

鉴于第二天的主要目的是女性向同人，笔者选择了比较轻松的中午时分入场。11 点赶到会场的笔者发现前方居然还有几万人的队列——这种前所未有的怪奇现象似乎预示着今天不会是平静的一天。排了一个小时后进场的笔者很顺利地先去西馆买了几本 Basara 的腐女同人，然后在试图返回东馆的时候受到了阻力：西馆的大厅里挤满了等待去东馆的参加者，据说伴随着东馆电梯的再度故障（去年出过一次，参加者太多，电梯开着开着突然就挂了），想要从西馆去东馆的参加者只能从场馆外的道路绕去东馆（1 点左右正好是先去西馆的人逛完，准备去东馆的时间）。

排了一个半小时队，在馆外心惊胆颤地绕路之后（不认识路的笔者总怀疑带队的工作人员想把队列带出整个展馆好减轻 Comike 的人口负担），我们终于到达了东馆，得以目睹到第二天发生异变的原因——东方题材的出展被挪到第二天的东馆了。神主 Zun 的队列在 11 点的时候就足以绕整个东馆一圈还有余（这个长度超过一公里了），最终形态已经达到了纳斯卡巨画的程度，被巴别塔吓坏的上帝要是看到这么个场景大概还要再散播一次群体语言诅咒。

第二天也是灵异事件最多的一天。根据东馆彻夜组的所见，号称在第一天傍晚就出现的第二天的队列在凌晨 2 点左右就聚集了两万人左右。龙骑士 07 据说连头发都被拔下来完售了。



从右侧的楼梯上去，就是企业区的平台



非常细致的指示牌

三日目

派：团舞

根据常识，以男性向同人为主要内容的三日目是圣战的最高潮。相比一日目企业区的一个队列排下来基本就没啥能再排的队（首发的能排两个，通宵的大概能排三个）、二日目的走马观花、三日目可以说是 Comike 的重中之重。虽说磨刀不误砍柴工，但是我们凌晨 2 点终于选好了预定目标、拟定了详细的采购计划之后，才发现自己已经只有两个小时左右的睡眠时间时，还是有些忐忑。

在压缩了换乘路线之后，我们预计可以赶上临海线的第二班列车，预定于 6:15 到达国际展示场。然而天杀的列车到了品川 sea side 就开始停滞不前——广播里说是首发列车的刹车坏了，正在前面一站（**東京テレポート**）修理中。整个修理大概持续了 23 分钟，每次 Comike 都要发表一通演说的站长就通过广播骚扰众人，给大家打气。在还有 10 分钟左右的时候，大家已经忍不住开始下车用两腿向国际展示场狂奔——然而这时候已经晚了，宝贵的 23 分钟的 Lost 让乘坐红嘴鸥线始发的参加者大获全胜，至少有一万人排在了临海线始发参加者的前头，而因此顺延了 10 分钟的第二班自然也只能落在更后的位置。



十八米其实只比树高一点点

从右侧的楼梯上去，就是企业区的平台，前提是如果上得去的话……

我们下车后跟随工作人员的指示前往东区停车场结成方阵（小知识，这时候的队列顺位不是很严密，走快点，拎着两大袋待售同人的笔者大概超了整整一个方阵的人……）。在 G2 方阵坐下的笔者很快就找到了坐始发来的同伴。在互相抱怨了一阵列车故障之后，大家决定先去排一下 Comike 最大的大手——WC。排了一个半小时队，身心俱疲（但是舒畅了）的笔者决定回到方阵看书。这时候，被同伴提醒的笔者才发现，第二天排队时区区一个小时的太阳已经将笔者颈部晒得通红——这时笔者才终于注意到，周围的人都穿着长袖长裤、戴着帽子、用湿润的白毛巾裹住了脸和脖子。而穿着短衣短袖，除了两袋待售的同人和一个挎包什么也没带的笔者看着万里无云的天空和无法直视的烈日，感受着颈部和各处裸露皮肤越来越明显的刺痛，心中充满了绝望……

这时工作人员非常合时宜地拿着大喇叭走过，边走边喊“请大家做好防晒工作，不要随意站起，站起的人会被认为是需要寻求医护人员的帮助，大家如果有什么万一，Comike 就要



Comike 最大的大手——WC

停办了，大家也不希望 Comike 停办吧”云云。

幸好作为一个宅，笔者的身体素质还不错，平时也没有疏忽锻炼。熬到 9 点半，在目睹了周围四五个人因中暑体力不支而被人抬走之后，重新抖擞精神的队伍开始如第一天一样站起、压缩、前进。当队列在东馆外绕了一圈终于进场的时候，东馆壁社团的队列已经在馆外排了长长的一条……

冲入东馆，把待售物扔到次世代的摊位上，揣着购买计划就开始直奔第一个目标——这次的目标主要是化物语和放课后 Play 的本子，太浪费时间的壁社团先放在一边。然而冲到第一家目标的笔者非常FT地发现这家印刷出了问题，看板娘在拿着封面和只有一张的内容在免费发放。冲到第二家的时候——这家忘了打马赛克，摊位被贴了个中止发售的黄纸，贩卖者正在拿一支黑马克笔一张张涂马赛克 orz。

虽然出师不利，但是没有停留的时间。继续向此后的目标进发的读者虽然经历了许多这种小插曲，但还是基本完成了采购计划——无限轨道的队列太长了，虽然没有 Zun 那么恐怖，不过也能绕东馆一圈。放弃无限轨道的笔者就买了旁边的松本ドリル研究所。嗯……卖书的人是一个 40 岁左右的大妈，难道就是该组合的两人之一么。


《东京 8.0》里的彩虹桥和自由女神像（伪）

东馆采购完毕，接下来是西馆。抛开了东方的重压，第三天去西馆的路途异常顺畅，到西馆之后果然不如所料，不到 1 点钟，所有的大手都已经完售。悠哉游哉地晃荡了一圈，找几个认识的社团打了打招呼之后，为了不浪费 Comike 的最后一点时间，笔者和人一起去了三日目的企业区逛。


在企业区的国际交流地区的中国部分发现了前几届参加时留下的同人。近年来参加 Comike 的中国社团也越来越多，据笔者所了解到的，大概一共有 4 家来自大陆的社团参展。

最后一天的企业区已经基本没什么东西在卖了，到处都在搞声优活动。白石、成濑、若本等等都在各自的企业展位聊天扯皮说漫才。然而这玩意儿都有人拉着线圈着，要想看得提前预订，负责维持秩序和驱赶试图站着看的群众的人大概真的是极道人士。笔者只好走马观花，每个位置听一会儿。而在声优活动中最大

背影

痛車！痛車！（上期新闻中介绍过的东方痛巴士）



社团入场的黑大人正在摆摊



次世代的摊位



Little witch 的队列

也是最响亮的一圈就是能登啊能登，可惜这是乃木坂春香这个渣片的节目……顺便还看到大概已经超过 200 斤的山本和枝大妈在她的新公司的展位里等着给人签名——可惜想要签名得买一万日元左右的商品，所以无人问津。

4 点半的时候，场内响起音乐声和鼓掌声，工作人员宣告第 76 届 Comic Market 圆满结束，连续三天的排队终于划上了句号，身心俱疲、两腿打颤、感受着大腿肌肉撕裂感的的笔者回到次世代协会的摊位，开始和大家一起收拾东西，准备庆功宴。


Little witch 的队列

尾声

第一次参加 Comike，循规蹈矩，虽然变得囊中羞涩，但是好歹也算是维持了作为人类的界限（每当我要突破界限的时候，脑中总是想起律子所说的，再这样下去就要突破人的界限


退场的参加者

了）——Big Sight 的 ATM 似乎已经被参加者给提光了。

以前漫画里看到的那些歪门邪道——诸如在社团参加入场的时候装病等人把你抬进去、不排队找大手，说我是工作人员您给的样刊被搞丢了，再买您一本之类的——都没敢尝试。当然还是得到了一些经验和教训，如一定要做好防晒措施、带上书或 PSP 来消磨时间（笔者在排队期间把 428 的游戏动画给看完了……）等等。总之本次的 Comike 之行算是圆满结束，至于之后去秋叶原圣地巡礼、在中古书店买了超重的旧书、在 Animelo 挥舞了几个小时的毛巾等事，就不再赘述了……▲


等待黎明

京都经典动画集合

--《京都少女》

续萌姬第二辑《歌姬の休日》上海 CC4 首发及之后广州 YACA 和成都 CD4 反响大好后，这次将再度绝地大反攻，推出现在最人气的以京都动画为主题的同人绘本《京都少女》，内容包括目前最人气的动画 K-ON！经典人气动画 CLANNAD、幸运星、凉宫春日的忧郁等，同时这次还有多位画师一起合作出一本京都画集副刊，让广大京都 FANS 饱足瘾！

这次套装附带的赠品也更多，除了纸袋和海报常规组合外，还送副刊画集和长达 80CM 的超长海报，海报是 K-ON! 和 CLANND 的人物集合，由于人物众多绘画时间长赶不上这期与大家见面，下一期就会放出介绍图，小小期待下吧～

在此感谢广大漫友支持我们，也欢迎大家给我们提出宝贵的意见，我们会不断的努力的！我们会将原创、同人的道路进行到底！

萌姬交流论坛：http://www.oymoe.com

萌姬联盟 ACG 第三辑：京都少女

■规格：全彩 A4 40P
■首发：预计上海 CC5
■发售：CC5 CP5 ADSL04 CDBJ03 等之后的全国同人展
■作者：李渊明（obiwan）助手：妖兔伍长
■内容：包含京都动画人气角色，k-on、CLANNAD 为主，同时还附带多位画师的画集
■套装：第三辑、副刊画集、纸袋、海报、超大海报，另有抱枕可选







萌姬联盟 ACG 第二辑：
歌姬の休日

■规格：全彩 A4 40P
■首发：上海 CC4
■发售：CC5 CP5 ADSL04 CDBJ03 等之后的全国同人展
■作者：李渊明（obiwan）助手：妖兔伍长
■内容：包含歌姬属性的动画、游戏同人，原创漫画《ONLY YOU》插画
■套装：第二辑、纸袋、海报、扇子，另有抱枕可选

~ 有谁还记得 那遗忘在风中的旋律 ~

Forgotten Melody



FORGOTTEN MELODY 原创音乐会组曲

Eternita
-遥かな世界-

2009 年冬，音乐物语专辑『ETERNITA- 遥远的世界』将正式发行。FM 社团为此聚集了从音乐到插画再到动画的大批优秀的人才。社长夜明音梦有着扎实的音乐功底，曾受到世界著名作曲家鲍元凯教授的青睐。音乐总监 LBG 擅长印象派风格，就读于悉尼音乐学院师从 Lewis Cornwell 学习和声。Paul Stanhope，Matthew Hindson 学习作曲。首席制作人蛛蛛集合交响与世界民族风作为创作核心，是 EMI 百代唱片公司的签约词曲人。电子音乐师从著名作曲家中央音乐学院教授张小夫。FM 制作的音乐专业性强，善于运用管弦乐配器表达各种不同的风格，赋予了音乐新的生命和灵魂。商业的品质，同人的精神是我们的追求。

同时，将会发售与专辑配合的主题绘本，画师阵容也是非常强大。著名幻想艺术插画家 LORLAND，著名美少女插画家莉莉露，著名漫画家 LDLD2，国内著名同人画师 ARCHLICH，夜 - 艾露达，DHIEA，等诸多优秀的画家都参与了此次绘本的制作。

『遥远』讲述的是三个喜爱唱歌的少女追求着各自的梦想的故事，情节围绕着音乐展开。音乐的精灵，梦想的寄托。FM 怀着“遥远”的希望前进，把最好的音乐奉献给大家。

Concert Suite
Eternita 遥远的世界

【INFO】
2009 年 11 月颁布预定。日本 C77 参展预定。中国大陆，台湾，日本，同人展览会均有发售。
作为一套原创题材的物语故事专辑，ETERNITA 创新式的采用了奇幻风格世界观结合日系风格。力求给听众视觉听觉上的全新体验。精灵语（昆雅，辛达林）也将是本专辑的特色。作曲曲风以灵活富有张力。对位法以及管弦乐的运用将成为本专辑的特色。日语专辑全 15 曲，约 74 分钟。除 2 首纯音乐以外，另外 13 首均为歌曲。

【STAFF】
企划 / 制作：夜明音梦 | 艺术总监：夜明音梦 | 歌姬：Foolen，Ryutsuki，Mokona | 作编曲：夜明音梦，Lbg，蛛蛛，Monosail | 作词：Komine，Foolen，夜明音梦，Vassiliev | MIDI 制作：蛛蛛，Monosail，夜明音梦，Lbg | 后期 / 混音：蛛蛛 | 母带制作：蛛蛛 | 作画 / 设计：莉莉露 (White Datura)| 宣传策划：蝶舞 | 出版发行：厦门音像出版社

官方网站：www.forgotten-melody.net
官方论坛：www.alice-p.net

三大同人奇迹套装



ART BOOK 绮梦

■配置：东方画集＋漫画本
■内容：8P 彩图 +20P 短篇漫画收录
人气角色悉数登场
■规格：B5
■售价：35
■发售：C76、北京 M.Y.COMIC、上海 CC 、上海 CP5
■赠品：全手工主题木板绘 书签
■特典：纸袋





MANGA golden dream

■内容：《海猫鸣泣之时》彩图＋黑白漫画本，EP1–5 华丽魔女写真集结 8P 彩图 +20P 短篇漫画（《贝阿朵利切的回忆》特别短篇漫画 四格漫画数则）
■规格：B5
■发售：C76、北京 M.Y.COMIC、上海 CC 、上海 CP5
■价格：35
■赠品：全手工木板绘 书签





ART BOOK HOLY DREAM

■说明：TYPEMOON 型月全彩同人画集《HOLY DREAM》（空之境界 fate CANAAN 魔法使之夜 月姬等收录）
■配置：16P 画集（空之境界 1–7 主题绘 fate CANAAN 魔法使之夜 月姬等全收录）
■规格：B5
■发售：C76、北京 M.Y.COMIC、上海 CC 、上海 CP5
■价格：30
■赠品：全手工木板绘 书签
■特典：纸袋

内容介绍

世界民族之林有一个璀璨的明珠，那就是中华民族。中华民族 ---- 中国各民族的总称。分布在亚洲的东部和中部。这次的东北篇包括东北、内蒙古地区的 7 个民族的拟人萌娘哦～

满族、朝鲜族、蒙古族、达斡尔族、鄂温克族、鄂伦春族、赫哲族 当然 还有汉族姐妹二人……一共九人次的民族拟人萌娘之旅，让你通过彩插、四格漫画、动画和音乐的形式，重新认识中华民族独特的萌点和魅力，圣战 C76、虎之穴完全相同配置，萌娘圣战归来，天朝巡回开始！

这里，你可以感受到只属于自己民族的萌の魂！

关于作品

……好吧，扯淡就到这里。其实把中华民族拟人化，甚至卖到日本的圣战 C76，都是起因于很久以前的历史课上，和自家的果子、狼的闲聊 . 发现我们对巴洛克洛可可背得滚瓜烂熟，对自家的少数民族却只能勉强记得人口多的几个……之后就生了几个孩子的草图，但是也就不了了之了。08 年夏，拟人化的趋势兴起，

这个已被遗忘的大坑终于被记起，然后挖的更深了……

"把中华民族独特的萌点挖掘出来，然后通过萌娘化的方式呈现，让更多人了解和喜爱我们的大家族！"成了我们最大的动力。

彩图部分为原创萌娘的 CG 和设定稿，黑白漫画则讲述汉族姐妹寻访各民族姐妹的故事，描述民族习俗衣着的萌点笑料，动画则是汉族姐妹的大宅生活，音乐作为一种新的尝试和挑战，选择了当地民族民歌为蓝本的原创曲目演绎。

经过反复调整，最后决定按照官方的地区分布来把这个企划划分为几卷发售，一来是为了实现作品的延续性，而来因为是纯原创内容，而且全部内容几乎都是组长李昀一人负责，分卷的形式可以减少修罗，保证质量。动画部分由于和讲谈社等出版社洽谈考虑，这次只放出了试看版第一话，音乐则为原创角色曲 + 一首民乐混音曲。由李昀和乔小陌作曲 外援音乐制作爱好者绝对单纯君带病连夜制作而成。

于是，09 年夏，《中华 56 民族萌娘本 . 东北篇》终于诞生了～今后的 comicket 和各大漫展，将会有很长一段时间可以看到民族萌娘的身影哦～

2004 年 三个初中生的闲聊

2008 年 几个大学生开始着手准备

2009 年春 一个恶之组织组长的修罗场 生下了九个孩子（误）

2009 年夏 女儿们远征 C76 用自己独有的方式 努力让更多的人了解自己，喜爱自己

2009 年秋 新的民族萌娘，继续诞生中………………

未来，我们会继续努力的走下去

请关注和支持原创力量 支持民族萌娘 支持我们 谢谢～～



中华 56 民族萌娘拟人本



ART BOOK &MUSIC 中华 56 民族萌娘拟人本

■发售：C76、北京 M.Y.COMIC、上海 CC 、上海 CP5
■规格：大 B5 全彩画集 +A5 黑白漫画别册 +CD-ROM 一张 + 赠品若干
■内容：大 B5 全彩 CG+ 设定稿 + 文字说明 28P 画集（中日双语）、A5 黑白四格漫画 + 东北篇中华少数民族文字资料补充说明别册（中日双语）
■ CD-ROM 内容：原创民族萌娘动画试看版第一话 + 九首角色原创同人印象曲 + 全部图片电子档文件相册绝赞 CD-ROM
■赠品：10 枚全彩双面书签 +1 枚双面全彩大书卡 + 全彩色双面大 B5 精印海报
官网：http://blog.sina.com.cn/halodark

STAFF

■出品：0qulle（源水组）2009 summer
■组长 & 执笔 & 总企划（Paint&Plan）：李昀（halodark）
■发行（Issue）：清华次世代协会（「次世代」）
■动画（Anime）：M 叔叔（mars）李昀（halodark）
■音乐（Music）：作曲：李昀（halodark）记谱：乔小陌 制作：绝对单纯
■翻译（Trans）：黑大人（hejob）
■电子特典 & 其他协力（Other）：欧阳小工口 1024 犬 Brian **サカナ** 洛果子 紫皇 250 狼 孙跳跳等

敞开『心灵之窗』，迎风追寻『空之记忆』

——新海诚的镜头语言解读

文/向北（GALGAME MIX）

编者按：近来天朝一起『心灵之窗』抄袭『秒速五厘米』的案件闹得沸沸扬扬，在对『心灵之窗』进行了一番“鉴赏”以后顿觉寝食难安，有些东西不喷不快。只可惜《二次元狂热》不是个人博客，不能随心所欲的喷之而后快，不忿之心压抑难耐，遂放出以下这篇鉴赏稿，以表对新海诚的景仰和对『心灵之窗』的无话可说之情。

在《二次元狂热》第五期上，我们曾对游戏制作公司 minori 进行了详细的介绍，其中『Wind–a breath of heart』便是新海诚的早期作品之一。『Wind』这部作品的是是非非虽不是本文的重点，但这部作品的 OP 动画却是新海诚早期作品中的高岭之花，难以企及、难以逾越。

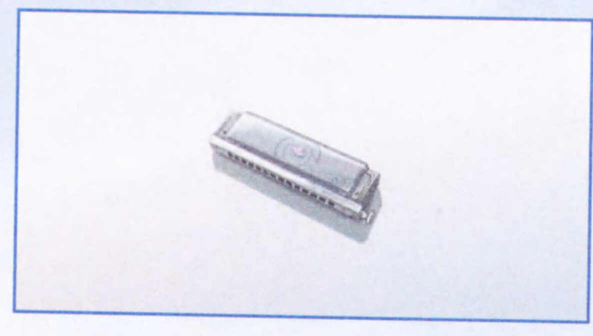
新海诚开始制作『Wind』的 OP 时，不仅是游戏的脚本，连主题歌都已经写好了。但新海诚并未受到任何限制，制作人酒井伸和交到他手上的除了游戏资料，还有百分之百的信任。从玩家能看到的机会多少的角度出发，新海诚将制作精力分为 8:2，以八分精力来完成 OP。在不到两分钟的 OP 动画里，新海诚做了许多不可能在长篇动画里的试验。比如 16:9 的宽屏、与他人合作分工完成、以及追求动画与歌曲的高同步率——而基本理念则是以做出“压倒性的作品”为目标。

下面，就让我们在这不到两分钟的 OP 动画里，追寻新海诚曾经的“空之记忆”吧：

▶【00：00—00：08】

洁白的平面上放着一只单排口琴，口琴的右下角刻着字母“N”和“O”——这分别是**みなも**（鸣风 /Narukaze）和真（丘野 /Okano）的姓的缩写。

这不仅代表这是两个人的约定之物（也许说是定情之物更合适），也更是本游戏的一个隐含的主题——“思い”（思念）的具象化表现。而飘散于口琴上的樱花瓣，则婉转浪漫地将主题“风”表达了出来。



▶【00：08—00：22】

这一段镜头切换得非常迅速，但所包含的信息量却很大。除了新海诚动画里少不了的蓝天白云和草原电车，还有许多关于故事的要素：与白云一起飞翔的是象征风音镇“力”的飞艇；黄昏电车里的一角坐着彩；月光下漫天飞舞的风萤中，彩驻足在神木前，这些都是故事核心与真相的关键要素，但全部快速带过，镜头一转，在落日余晖的教室里是互相凝视的**みなも**和真两人，真坐在课桌上的姿势透出浓







厚的“学园物语”气息。同时游戏标题“Wind—a breath of heart”出现在画面下方。

在人物方面，**みなも**出现在这组镜头的开头与最后，暗指了她的女主角地位及其和主人公真之间的关系。彩作为真・女主人公，镜头则多意味深长，但此时看容易被忽略，等通过游戏后再看，就会拍案叫绝。在这段镜头里，以口琴作为整首歌曲的前奏，是新海诚提出的。其意在突出口琴为故事关键物品。镜头在表现游戏各个要素上处理得相当凝练和干净，丝毫不拖泥带水。不仅将游戏里的一些关键词，关键场景等都一一展现，更将其升华——在短短 14 秒内，创造性地将如此多的信息非常冼练直观同时又十分感性地道出。

▶【00：23—00：52】

这是一组描写女主角们日常生活的镜头，制作者运用了大量的抽象、象征性的表达方式和蒙太奇效果等电影表现手法，在凸显重要角色的基础上，又以比较平均的笔墨来介绍每位人物。









首先还是**みなも**，作女主人公她在这组镜头中拥有最多的出场亮相时间（8 秒钟），她的镜头又可以分为前后两个部分——前半部分（00：23—00：27）比较间接，分别是脚、手这样的肢体特写，以及一个远景画面。后半部分（00:38—00:42）则是**みなも**的面部大特写，此处出现的水滴，对**みなも**的描写有一语双关之妙。









わかば的时间位居第二，总共 6 秒。运用的表现手法和**みなも**的差不多，也是分为前段和后段。同样的，前段镜头**わかば**只出现了一个打伞的背影，而留给人更多印象的则是雨中的电车、站台、信号灯等景物。后段中配合着**わかば**的面部特写的是书本和香茗——这也是她在故事中的代表符号，最后的冬雪与**わかば**伤感的眼神正好与**ひなた**的镜头形成对照。

妹妹**ひなた**有 5 秒钟的亮相时间，手法依旧与前两位女主角一样。但是明显的，**ひなた**的镜头就比较好理解了，无论是前半段的便当盒，太阳花和蝴蝶，振作精神站起身的背影，还是后段中的向日葵和笑脸，都是在整段开场



动画中反复强调的——活泼单纯又并不简单的**ひなた**。还有一点要注意的，夏天的向日葵与**ひなた**的笑脸和**わかば**的部分构成对比。

夹在上面这些镜头中的望的部分表现手法则大不相同，镜头更加简洁和干净，快速略过的侧脸特写和伸腰的背影，加上如喝水、靠在水池边的竹剑这样的小细节让时间不长的这组镜头连贯性十足。需要一提的是喝水画面的逆光镜头，最初计划的是**みなも**或者**ひなた**，但最终还是采用了望。这样在介绍的笔墨分配上就更加均匀了。

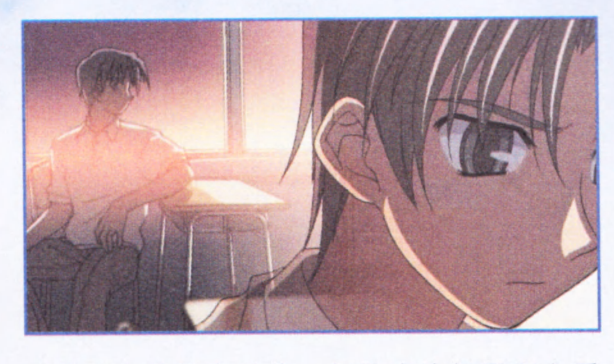




真・女主角彩的镜头还是转瞬即逝，快得令人反应不及——一个在教室里的全身特写和一个面无表情的脸部特写一闪而过。按理说这实在难以让人留下什么印象，且不能体现出她







在作品中的核心地位。但是在这组画面之后紧接着就是男主角真在教室里望着前排空无一人的座位和忧伤表情的特写——这一下将彩刚刚那组镜头的意义体现了出来，进而让人产生联想。这两组镜头的紧紧相连，可谓是独具匠心。

另外值得一提的是这些镜头的组合与切换带着新海诚一贯的“随意性”，但正是这随意性，才带来了其独有的生活气息。

▶【00：53—01：25】

这一段镜头随着主题歌进入高潮，也迎来OP中最精华的部分。在歌曲进入高潮前平缓的过门阶段，新海诚选择了游戏中**みなも**和真在天台的再会作为内容。为了达到理想的画面效果，新海诚用3DCG制作了学校天台，借助软件搭建出仿真的物理空间，真正是用摄像机“拍摄”2D的动画人物。在这里要提的是，除了通篇的分镜外，新海诚更负责了所有的光源指定，这也保证了在视觉上有足够的“压倒性”。







接下来四季变换的镜头可谓是新海诚的神来之笔，作为乐曲由平缓开始逐渐上升的一段，镜头移动速度恰到好处。不同季节的天空景色描写表现出独特的时间流动感，这正好配合故事中角色们的感情在平淡的琐细的生活中一点点积累、成长的特点。

另外，这段镜头的素材全部来自『星之声』（难道这就是所谓“做‘外传’的心情”？）。













接下来一组镜头切换的节奏与主题歌一致。前一组是做好的三明治、真和**ひなた**的牙刷、校服还有在反光镜中和谁打招呼的**ひなた**；后一组是**わかば**、望与**みなも**。这些画面还是新海诚最常用的要素与符号堆积，前者是描写生活，后者则是细腻的感情表达——女孩子们的出镜都非常含蓄，尤其以手指轻抚名牌的镜头最有意境。







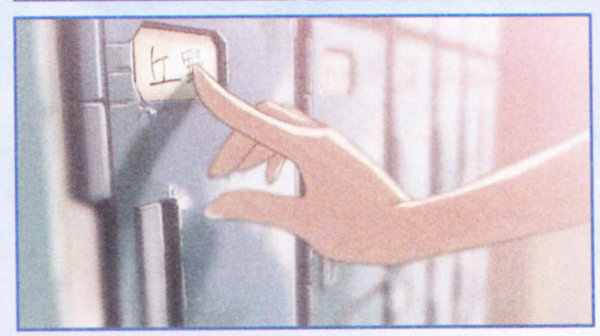












从这组高度配合歌曲节奏的镜头，可以看出新海诚在声画对位上的追求从很早就开始了。这在此后新海诚的动画里都有明显表现，尤其是这种随歌曲高速切换画面的蒙太奇几乎是屡试不爽，比如在『秒速五厘米』里。

▶【01：26—01：49】

最后就是**ひなた**坐在列车车窗前的画面，这正好和游戏开始的情节连接到了一起——这组镜头的拍摄方式与上面的“天台重逢”是一样的。接下来，镜头做了一个大幅度的转换和抬升，飞舞其间的羽毛在最后一次强调了游戏的主题——“风”之后，就幻化成了游戏的Logo。这一段的过渡极为迅速连贯，也十分自然，到了此时，配合着音乐中象征祝福的钟声，Logo逐渐模糊，给这段动画划上了完美的休止符。▲









二十载光阴，英雄们的传说不灭

——英雄传说20年系列回顾专题

文 / 龙我雷（前 Falcom China 站长，曾参与翻译 ED6、独立翻译 ED3、协助并部分测试 ED4）、千草未萌（曾参与 ED6 3rd 民间版翻译）

你的影子如同星辰
消失在黎明时分
无影无踪
空余思念飘荡

坚强时也好 软弱时也好
这颗心都向着你
和你在一起 无论明日怎样
都不会害怕

两人一起漫步时
好想相信这一切

没有真实 也没有谎言
夜尽朝来
就算星空融化在黎明时分
我也能看到你的光芒

思念展开羽翼
飞到你的天空
就算星空融化在黎明时分
我也能看到你的光芒

只是这样爱着
我们一定还会再次相遇

自 1989 年 Falcom 的 Dragon Slayer 第六代、即第一代英雄传说发售以来，“英雄传说”这一系列作品已走过了二十载春秋。今天，就让我们在那首打动无数人的“星之所在”的温柔轻唱中，走进“英雄传说”的缔造者 Falcom 公司的二十年历程，细细地将英雄传说的历史回溯一番，体会“魅力物语”曾带给我们的那份感动吧——



“另类”的 Falcom

日本 Falcom 股份有限公司，是一家以开发及贩卖电脑游戏软件为主的公司。它成立于 1981 年 3 月，地址位于东京都立川市曙町，资本约 1 亿 6253 万日元……

如果正经介绍的话，也就是上文这样了。其实，在日本的众多游戏公司中，Falcom 显得有些“另类”：她的员工仅有五十多人，而且平均年龄不足三十岁，堪称日本最“年轻”的游戏公司。最有意思的是，Falcom 公司“英雄莫问出处”，招聘时不问年龄、不限学历和专业，一颗“想创造游戏的心”就是全部的要求。公司的工作氛围也相当自由，在这里，程序员可以写脚本，客服可以当画师——只要想做，没有什么不可以。

也正是因为这样不拘一格的用人方式和宽松的环境，Falcom 才吸引了一批有才华、有抱负的高人，比如新海诚、天门和岩崎美奈子都曾在 Falcom 公司任职。而在 2009 年，Falcom 的又一破天荒之举，便是提出“Falcom 音乐免费宣言”——自公司创建以来的 3453 首曲目均可自由取用，不需支付任何版权费用，可谓是前无古人的尝试。对于以音乐为卖点之一的 Falcom 而言，此举想必会带来不小的损失吧。虽然这条路能走多远还不得而知，但这种“以纯粹的心来制作游戏”的态度的确是值得敬佩的。



20 年辉煌：Falcom 的发展历程

一直专注于开发电脑游戏的 Falcom，在角色扮演游戏的表现上从来都很出彩。Falcom 拥有『YS』系列、『英雄传说』系列、『撼天神塔』系列和『迷城的国度』等名作，每一个都是有口皆碑的经典。与 Koei、Capcom 等其它日本大型游戏公司不同的是，Falcom 公司一直走着低调婉约派路线，它旗下的作品也大有“不鸣则已，一鸣惊人”之势。

[80 年代]

1985 年 1 月，Falcom 第一款划时代的动作类角色扮演游戏『Dragon Slayer』（屠龙剑）上市，获得了 40 余万销量的好成绩。这款游戏随后还获得了“POPCOM 奖”（国际流行音乐与娱乐奖）和“BHS 奖”等一系列大奖，这也算得上是 Falcom 的第一次成功。一转眼到了 1987 年，大家非常熟悉的『YS』——伊苏系列第一作上市，并获得了角川书店颁发的当时最权威的奖项——“87 年软件奖”。紧接着，第二年『YS II』也跟随而上，同样获得了前所未有的成功，将当时的“POPCOM 奖”、“BHS 奖”、“89 年电脑游戏软件 Best 50”等一系列奖项收入囊中。1989 年，Falcom 公司的原创音乐工作室也宣告成立。





[90 年代]

跨入 90 年代，Falcom 的史诗巨作『英雄传说』终于登场了。虽然该作一出来的时候没有获得太多的掌声，只拿到了一个“BHS 奖”，但它却为这个系列之后的『英雄传说 III ~白发魔女』以及『英雄传说 IV ~朱红之泪』奠定了良好的基础。与此同时，Falcom 的一些其它作品，如『ダイナソア』（Dinosaur，中文译为“恐龙”）、『ロードモナーク』（Lord Monarch，中译“领国大战略”）等也纷纷登场，但这些作品并没有引起太大的轰动。

1992 年 7 月，Falcom 在日本『灰键游戏杂志』的“最佳游戏厂商”的调查中以绝对优势压倒了 SEGA、Enix 等著名游戏公司，正式成为日本的一线游戏厂商。两年后，1994 年，Falcom 的旋风再一次刮起。这一年，她的『风之传说』以及『英雄传说 III ~白发魔女』（PC9801）都获得了巨大的成功：『风之传说』爬上了当年软件销售榜的第一名，而『英雄传说 III ~白发魔女』则在一系列的颁奖中满载而归，成为了当年最大的热门。这股“Falcom”旋风甚至一直刮到了 1995 年，『英雄传说 III ~白发魔女』依然在各大游戏颁奖典礼上扮演主角，而『风之传说 II』则一上市就登上了软件销售榜的第一名，延续了之前『风之传说』的风采。

到了 1996 年，延续了两年之久的『英雄传说 III ~白发魔女』热潮终于过去了——新的作品『英雄传说 IV ~朱红血』（PC9801）在 1 月上市。虽然『英雄传说 III ~白发魔女』此时已经发售了两年之久，但它在一些杂志游戏排行榜上的名次却非常少见地没有跌出前 20 位之外，可见人气之旺。

1997 年，『英雄传说 IV ~朱红血』拿到了“96 年日本软件奖”中唯一的 PC9801 提名。而这一年，也是 PC 的系统由 DOS 转换

到 Windows 95 的关键时期，『英雄传说』系列随之被移植到了 Windows 平台上，而且也被赋予了新的名字：『新英雄传说』。两年后的 1999 年，随着 Windows 版的『英雄传说 V ~ 海之槛歌』完结，充满传奇色彩的史诗巨作——卡卡布三部曲的故事终于全部结束。同年，Windows 版的『新英雄传说 III ~ 白发魔女』也制作完成。



[新世纪的 Falcom]

2000 年，新的游戏时代拉开帷幕。这一年『YS II』被搬上了 Windows 平台，并创造了第一批产品刚上市就卖出 12 万套的纪录。同时，Windows 版的『新英雄传说 IV ~ 朱红之泪』也在这一年的 12 月份上市。至此，Windows 平台上的卡卡布三部曲也终于宣告完结。新的三部曲包括『新英雄传说 III ~ 白发魔女』、『新英雄传说 IV ~ 朱红之泪』和『英雄传说 V ~ 海之槛歌』，可以说又一次将 Falcom 带向了胜利的巅峰（在这里要特别说明的是：『英雄传说 IV』在中文版译名上有所不同。DOS 版的称为『英雄传说 IV ~ 朱红血』，Windows 版的称为『新英雄传说 IV ~ 朱红之泪』，皆因中文版代理商对游戏内容的理解不同所导致，但这并不影响玩家对游戏内容的理解）。

之后的 Falcom 走得是一路顺利：2001 年『ZWEI!!』（双星物语）上市，以其可爱的画面、有趣的系统，高耐玩度以及高完成度，在发售后便获得相当的好评。2003 年 9 月，『伊苏 6 ~ 纳比斯汀的方舟』推出，这是伊苏系列首次采用 3D 引擎的作品。由于『伊苏 6』取得了空前的成功，不仅让 Falcom 一举甩掉了 02 年由于财政危机而濒临破产的包袱，更带动了 Falcom 在东京证券交易所的上市以及同韩国网络游戏公司的合作等等，一时间“伊苏 6 拯救了 Falcom”的说法在 Fans 间不胫而走。

2004 年 6 月，『英雄传说 VI ~ 空之轨迹 FC』横空出世。全新的世界观、全新的人物，配合细腻的剧情与动人的音乐，使这部新作受到了各界的一致好评，也掀开了新一轮英雄传说旅程的序幕。同年 12 月，Falcom 发售了小品游戏『GURUMIN』（咕噜小天使），清新的剧情和可爱的画面也博得了不少掌声。

2005 年 6 月，『YS3』的复刻版『伊苏 F ~ 菲尔盖纳之誓约』发售。本作相对伊苏 6 而言有着不小的革新，游戏难度更加变态，剧情更加精彩，动作元素也更为突出，可说是一次成功地脱离『伊苏 6』的举动。在随后的 2006 年和 2007 年，『英雄传说 ~ 空之轨迹 SC』与『英雄传说 ~ 空之轨迹 the 3rd』相继发售，它们与『英雄传说 VI ~ 空之轨迹 FC』一同被 Fans 合称为“空之轨迹三部曲”，目前已累计销售 70 余万套，这在家用机盛行的日本可谓是惊人记录。此外，『伊苏 ~ 起源』也在 2006 年底发售。有别于以往系列皆以红发传奇冒险家亚特鲁·克里斯汀为主角的传统，本作将时空背景带回到距『伊苏』第一部 700 年前的地方——古伊苏王国艾斯塔里亚，并采用了多主角制。

目前，Falcom 正处于持续开发新作的复苏状态。2008 年 9 月，时隔 7 年的『ZWEI!!2』发售，获得玩家的热评；未来的『伊苏 7』和『英雄传说 7』也都得到了众多铁杆死忠的密切关注，其中『YS7』更是登上了日本 Yahoo“最受期待游戏排行榜”的首位。除了在 PC 平台上发售游戏之外，Falcom 也逐渐将目光投向 PSP，英雄传说系列、伊苏系列的经典之作都陆续移植 PSP，预定今年 9 月上市的『伊苏 7』亦是在 PSP 平台上首发。对 Falcom 的 Fans 来说，这种不断梦想成真的喜悦，就是最大的幸福吧……






■【刊名】: 未定，请预定的亲在填写预定表单时给刊名投票，我们会参考投票来决定刊名，谢谢！
■【出品】:Track Of Dream
■【内容】: 卡卡布系列（白发魔女 / 朱红之泪 / 海之槛歌）全彩插图本
■【性质】: 通常向全年龄
■【主催】:sellen
■【封面】: 冥音 R
■【画手】:（首字顺）Alphy，Aluvain，BAT，Easiyu，ginx13，kotora，NEGI，Robin，sherry，Sinsora，star 影法师，toast，TOTO，钉子，冥音 R，神武月ゆう，义澜，御前十三侍，原子（LOADING...）
■【文字】: 伊谢尔伦的风、kotora
■【排版】:kotora
■【规格】: 全彩，A4，50P 左右
■【售价】:50RMB 以下
■【特典】: 预约特典有（本子制作过程中的花絮小册子，含线稿、草稿、未使用稿、吐槽等
■【取向】: 通常向 全年龄
■【发售】: 上海 10 月底 CC5 首发希望，会开通淘宝通贩及普通邮购，预计会参加北京、上海、南京、广州、成都场，港湾寄卖场次待定
■【印量】: 根据预定人数印，只会比预定数量多印很少一部分
■【官网】:http://hi.baidu.com/trackofed
英雄传说（1~6代）
各版本简介

『英雄传说』系列原本是由 Falcom 早期名作『屠龙剑』系列所衍生出来的外传游戏，后来独立成为单一的系列作并大受好评。目前整个『英雄传说』系列分为三大单元:『英雄传说 I』与『英雄传说 II』是属于较传统的“伊赛鲁哈撒篇”;『英雄传说 III ~白发魔女』、『英雄传说 IV ~朱红血』与『英雄传说 V ~海之槛歌』则是彻底颠覆传统 RPG 思维的“卡卡布篇三部曲”；最新作「英雄传说 VI ~空之轨迹」则是全新单元，有全新的游戏世界观，登场人物也完全不同,画面亦以 3D 背景 + 2D 人物来表现，带给玩家全新的视觉感受。

伊赛鲁哈撒篇



[英雄传说 I]

故事发生在一个富饶和平的国家——法伦王国。某一天，怪物突袭首都迪亚城并将国王亚斯艾尔杀害，由于王位的继承人王子赛里欧斯年纪尚幼，于是政权交由摄政王亚克达姆代理，等到王子到 16 岁再交回继承权。

赛里欧斯王子在教官拉耶尔的照顾下，在撒斯艾岛上的艾尔亚斯塔度过了十个寒暑。正当他 16 岁的生日即将到来时，悲剧重演了。艾尔亚斯塔城遭到了怪物的进攻，在拉耶尔等人的舍身抵抗下，赛里欧斯王子成功逃出。他渡过大海，千辛万苦回到首都，却得知这两次悲剧都是亚克达姆的阴谋，其目的是夺取法伦的政权。

赛里欧斯被关进大牢，将被处以极刑，就在危急时刻，大力士吕南劫狱将他救出。为夺回王位，逃出首都的赛里欧斯在各地集合了反亚克达姆的义军，展开了复国之战。

以上便是『英雄传说 I 』的主线剧情。其实这部作品原本是 Falcom『屠龙剑』系列八部作中的一部，全名是“Dragon Slayer VI——The Legend of Heroes”(屠龙战记 VI——英雄传说)。当年发售时曾引起旋风般的购买热潮，因为今天已经老掉牙的“王子复国记”在当时却算是非常新鲜的题材。本作采用四人制的战斗系统，在地图上碰上敌人就会切换到战斗画面，战斗方式在『英雄传说』系列中是最单调的。







↑ DOS 版游戏画面
↑ PCE 美版片头
↑ PCE 美版 dragonslayer1
↑ ed 录像带版
↑ PCE 美版 dragonslayer2
↑ PCE 美版 dragonslayer3
↑ 录像带版图片
↑ MD 版游戏画面

『英雄传说』的第一、二代都是最早出现在 MD 上，几年后一同移植到 PC 平台，但这纯粹是换汤不换药的翻新，推出后得到的反应远没有 MD 时代那样火热。

[英雄传说 II]

在一代中，以法伦国王子赛里欧斯为首的四名英雄打倒了破坏神阿古宁加，使世界再次恢复了和平。时光流转，20 年后，依赛鲁哈撒世界突然发生了大地震，但人们努力不懈地重建家园，世界也渐渐地恢复了之前的平静。

法伦国王子亚德兰斯，如今和父亲当年一样，在艾尔亚斯塔接受教育。他奉父亲之命，送慰问信给各国的领袖，开始了自己的世界旅行。在旅途中，亚德兰斯结识了魔法师蓝德和前海盗伯亚德等人，伙伴们在悠哉游哉的气氛下一路走去。当他们来到了拉奴拉王国，参观每年一次的龙之祭典时，龙之蛋却放出了不祥的红光……

法伦国王骑着龙前往世界各地调查异象，而亚德兰斯为了和父亲会合，不断地追逐他的身影。结果亚德兰斯发现父亲居然深入了依赛鲁哈撒人前所未知的地方——地下世界。

『英雄传说 II』的主题就是英雄的传承——赛里欧斯的孩子亚德兰斯的英雄传说，就像 MD 版封套上面写的："英雄的心，由父亲传给孩子"。和前作一样，『英雄传说 II』也属于"屠龙战记"系列，全名是"Dragon Slayer VI——The Legend of Heroes II"（屠龙战记 VI——英雄传说 II）。

二代游戏在题材上并没有摆脱一代的俗套，不过战斗系统有所改进，引入了所谓"魔法胶囊"的设定，此外还舍弃了 1 代的 MP 设定，使游戏的难度变高了，特别在对付 BOSS 时，更是如此。由于本作常常必须要练到相当高的等级才能继续通关，因此有很多玩家中途放弃；虽然难度高且战斗画面依旧简陋，甚至无法看到主角们的正面攻击，但敌人花样繁多的战法也算是给玩家增添了不少的乐趣。

顺带一提，『英雄传说』I 和 II 的美术监督都是高田明美，相信看过『橙路』和『机动警察』的动漫迷都会被都被高田老师清秀脱俗的画风所吸引。其实 Falcom 聘请的美术监督一般都很有份量，例如 Windows 版『伊苏 1、2』的岩崎美奈子和『双星物语』的七濑葵等等。高田老师作为 Falcom 在 90 年代初的特约游戏美术监督，对 Falcom 游戏的形象塑造建立了不可磨灭的功绩。





↑ MD 版图片 1



↑ MD 版图片 2


↑ DOS 版画面



→ PCE 版图片

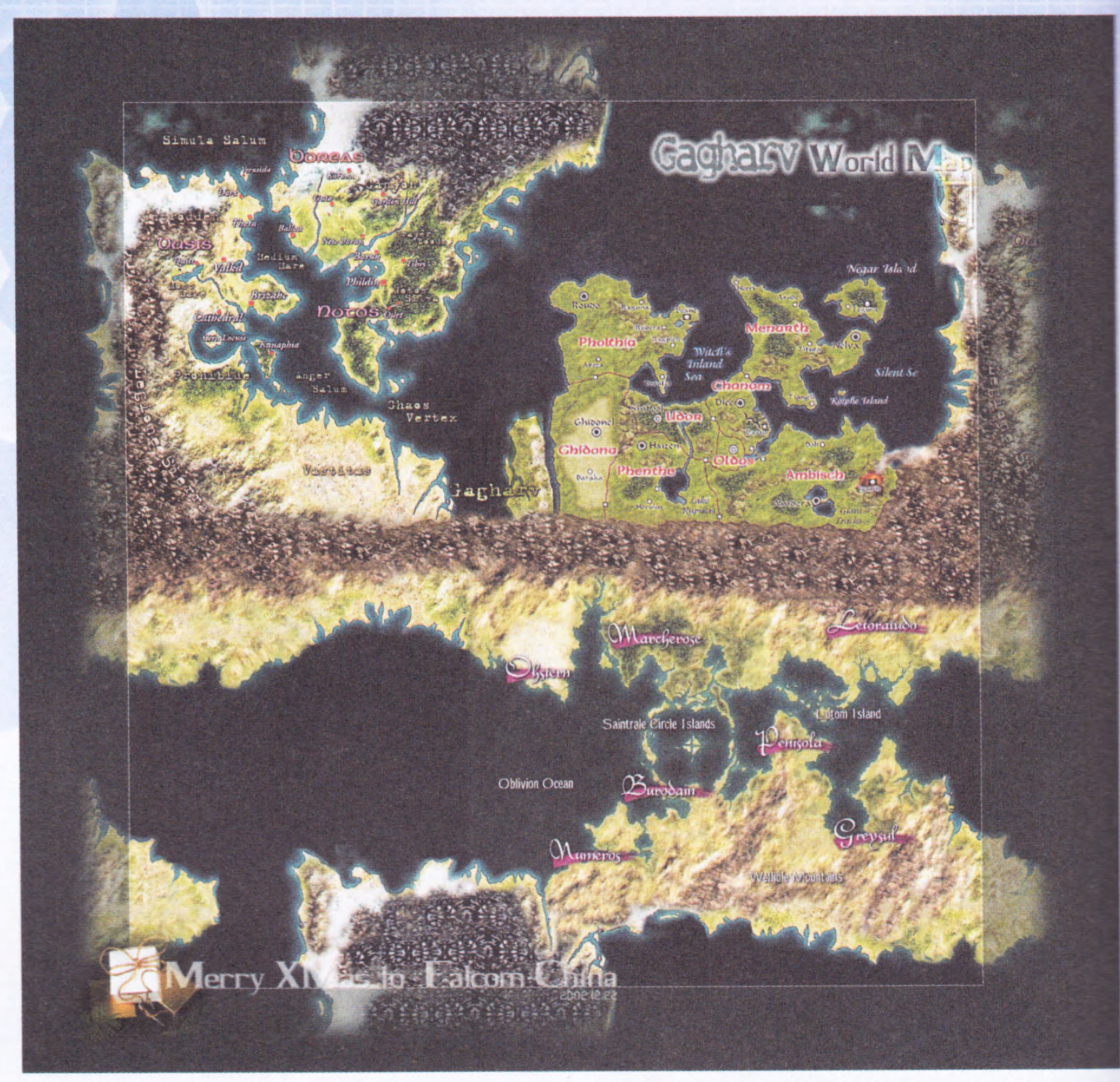
卡卡布篇三部曲



“卡卡布篇三部曲”之所以能成为 Falcom 游戏中的经典，在于三部作品都有完整的故事结构，而且在各自的世界中发生的事情也都息息相关，主要人物会在不同的世界中互相穿插。比如米契尔在整个卡卡布三部曲中都有登场，游戏中他与艾文等人在真实之岛相遇，之后又协助艾文解救艾梅尔和麦尔。另一方面，尽管米契尔在三部曲中经常在危急关头为主角们解难，但他也有接受主角们帮助的时候——在艾文等人第一次出海去卡纳比亚时，米契尔的小船被大浪卷走，自己昏迷地漂浮在海上，幸而被艾文等人及时发现才保住性命。在三部曲中经常出现的关键人物还有汤玛斯船长；白发魔女耶鲁杜也有在『白发魔女』和『海之槛歌』中出现；艾文和麦尔则在『朱红之泪』和『海之槛歌』中扮演重要角色。像一些反派角色如雷巴斯、海盗拉蒙则在『白发魔女』和『海之槛歌』中都有出场。这些正反角色的活跃，都使三个原本独立的世界充满了生命力。

有趣的是，“卡卡布三部曲”的剧情是倒叙进行的。如果按剧情的时间来看，『朱红之泪』最早，接着是『海之槛歌』，最后的故事才是『白发魔女』。而如果按照游戏发布的时间走入卡卡布的世界，最早出现在玩家面前的『白发魔女』竟是卡卡布的终结篇，故事中导致大陆分裂和人们痛苦的原因，不仅是共鸣魔法的过度使用，也是来自人们过度的欲望。这一点玩家在最后推出的『海之槛歌』中才能深入了解……

不按游戏界常规去发行游戏的 Falcom 就是喜欢给自己挖一个坑，然后慢慢去填，再去让玩家慢慢地去欣赏……的确是耐人寻味的做法，但却屡试不爽。例如『空之轨迹』，今后也许会给我们更多的惊喜，不妨拭目以待……



[卡卡布三部曲的世界]

本期的专题，主旨在『英雄传说』系列的回顾。说到回顾，经典的卡卡布三部曲自然不可错过。下面，就让我们循着几个关键词，来重新回溯卡卡布的世界吧：

卡卡布的世界

『朱红之泪』、『白发魔女』、『海之槛歌』所处的世界，被称为“卡卡布世界”。以前居住在这片大地上的民族“青之民”曾因过度使用魔法，引发灾难之波——拉务亚尔之波，导致大地上出现巨大的裂痕，而这道裂痕就被称为“卡卡布”。在卡卡布的全地图上，可以看到艾尔・菲尔丁在左上角，右上角是提拉斯伊鲁，大蛇的脊背之下就是广阔的威特路那。

艾尔・菲尔丁的探险家贝鲁船长首先发现了卡卡布裂痕。纵贯于提拉斯伊鲁和艾尔・菲尔丁之间的这条巨大龟裂上空环绕的激烈气流阻挡试图前进的物体。所以卡卡布这个天险也是世界尽头的代名词。

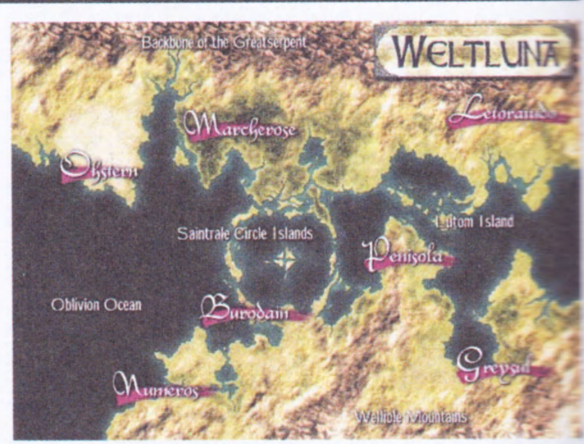
这道伤痕使得当时相连的提拉斯伊鲁和艾尔・菲尔丁被断分为两个世界。另外因为“大蛇的脊背”这道险峻的山脉，南面的威特路那和其余两个世界分隔。“卡卡布”与“大蛇的脊背”的存在，孕育出三个世界完全不同的文明。

艾尔・菲尔丁

这个被称为“诸神的沉睡之地”的世界，曾经是巴鲁多斯神和欧库托姆神的争斗之地。当诸神之争结束、它们再一次沉睡于这个大地之后，人们还不知战乱的时代仍会继续下去，这时战士密里根平定各地的纷争，统一全土并建立巨大的联合王国。密里根在巴鲁多斯教会的支持下，即位为国王，将王都定在菲尔丁。自此之后，这片大地被称为艾尔・菲尔丁。

在艾尔・菲尔丁诞生以后，对光之神巴鲁多斯的信仰程度达到了鼎盛时期，圣都巴鲁库特成为巴鲁多斯教的大本营，教会通过说教等各种各样的宗教活动使人们一直以来都信奉巴鲁多斯教。在皇室的统治和巴鲁多斯教的精神统治下，这里的人们每天过着安稳的生活。





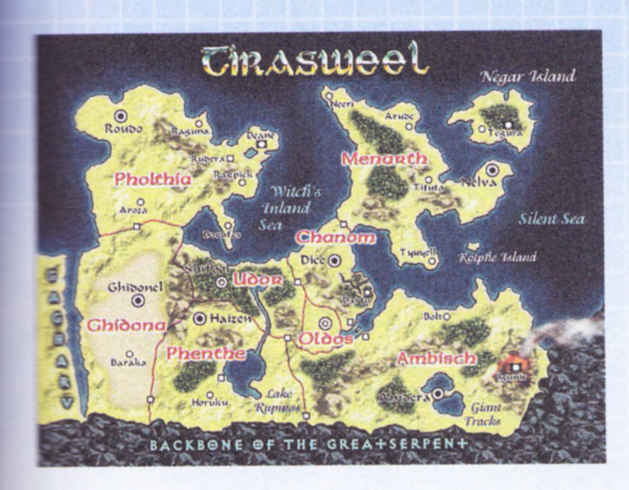
威特路那

主要由雷特拉德、格雷斯鲁共和国、佩雷索拉公国、梅黑洛斯、欧斯坦、奴梅洛斯帝国和布洛迪恩王国等七个国家组成的世界。相比其他两个世界，威特路那拥有高度的文明，例如，在这里已经不存在像艾尔・菲尔丁那种对神的信仰。

古代遗迹散布在威特路那各地，成为这个世界曾经存在的高度文明繁荣的证明。古利姆桥是古代遗物的代表，一部分现在已开放使用，有关于建造出这些文明底古代人或历史，相传与古代“青之民”的有关联。至于外界，由于大蛇的脊背以及忘却之海的阻隔，无法从外面进入，对于这个世界的人来说是属于未知的世界。

提拉斯伊鲁

在人们对一切都心存感谢的时代里，由法鲁提亚、美那德、查诺姆、安比须、伍德鲁、裘恩特、吉德奈这 8 个国家构成了一个叫提拉斯伊鲁的世界。



这个世界被大蛇的脊背以及断崖卡卡布隔开，所以人们无法知晓外面的世界。虽然也有很多人想要去往遥远的未知大陆，但由于航海经验不足，大多被大海所吞没。

吉德奈的西部被巨大的土地裂缝分割成南北两地，这个裂口叫做卡卡布，在世界上都还没有任何国家之时这个裂口就一直存在着。在太古时代，西部有个赤之部族，人们称他们为"骑马民族"。有一天这个"骑马民族"正袭击吉德奈的时候，突然之间狂风大做，雷电交加，荒野也因此出现了巨大的裂缝，并且阻止了侵略者的攻击。

卡卡布是由自海平面以上，长 200 米，宽 1000 米的巨大裂缝所构成。这个地方所吹起的气流连候鸟都无法予以克服而飞到目的地，更何况是对毫无飞行能力的人类来说，更是无法到对面的西部去的。

隐里夏尔夫

青之民的遗民在威特路那又被称为水底之民，他们隐居在威特路那的尽头，就是可以看见卡卡布的山丘——隐里夏尔夫。在这里，每个人都传承着一手青之民的技艺。



大蛇的脊背

在提拉斯伊鲁中，安比须和裘恩特在南边的内陆和大蛇的脊背相连接。在这个山脉就是安比须的创立者、巨人塔那杜斯和大蛇沙本特的大战之地。这场战争一直持续了四天直到爬上天空为止，激战的结果是巨人塔那杜斯终于打倒了大蛇沙本特，王都安特拉附近地两个湖地其中一个因此命名为巨人的足迹。当时塔那杜斯把沙本特的身体丢在世界上最大的断崖上，也因此形成了大蛇的脊背这条山脉。

异界

青之民在确定了异界的存在之后，于卡卡布元年将部分拉务亚尔之波送到异界,形成"异界之月"。在异界中被异界之月所污染的地方被称为"常夜之地"，一般人不能在那里居住。异界之民的可居住地方越来越小，甚至把旧有的首都都舍弃了，人们也因此生活在恐惧之中，开始怨恨卡卡布世界的人们。如今要出入异界，可以经由威特路那的雷克特岛或是提拉斯伊鲁的魔女之岛，但都不是一件容易的事情。

水底之民

往昔以威特路那为中心而繁荣的古文明民族。由于具有高度的文明，发明了将音乐换取力量的效果加以发挥，被称为共鸣魔法的魔法系列。根据威特路那各地的传说，共鸣魔法是可以籍由演奏，或是经过高度修炼的人可以用歌声来发挥其威力。但是，他们在 900 年前就从历史上突然消失。现在的传承中对其存在的描述已经所剩不多了。"由于人们过度使用魔法而呼唤出魔王，水底之民将共鸣魔法封印之后就消失了"，这种警世寓言是威特路那每一个人在小时候都听母亲说过的床边故事。

汤玛斯船长物语

驾驶着救世白色帆船"布拉涅特斯 II 号"的汤玛斯是卡卡布里传奇的人物之一，他与海盗王拉蒙在海上激战故事是经常成为提拉斯伊鲁的家喻户晓的故事，特别是他们两人在翡翠海的决战的那一幕最为大家所津津乐道，为此还有人写了有关与汤玛斯船长的小说。但至今也没几个人知道这个来自艾尔·菲尔丁的男人，其实是在提拉斯伊鲁的某一处安享晚年的。

50 年前，在艾尔·菲尔丁经历了两神纷争之后，汤玛斯和米契尔等人驾船去到威特路那冒险，最后来到提拉斯伊鲁，成为了少数几个能踏足整个卡卡布世界的冒险家之一。在『ED3』中，汤玛斯已经是 70 岁的垂垂老者，那个经常光顾达斯城国营赌场的耶鲁老人就是老年的汤玛斯。本作的剧情交代了汤玛斯已经是有孙子的老人，至于他的妻子是在艾尔·菲尔丁的绯闻女友艾梅尔还是威特路那的爱妃，至今都不得而知……

大魔法师欧鲁特卡

大魔法师欧鲁特卡，以在罗普岛击败龙兽和除治魔兽等事迹而闻名于整个提拉斯伊鲁大陆，是一个富有传奇色彩的魔法师。他是提拉斯伊鲁圣地欧鲁德斯的创始者，也是第一代的大神官。为了让魔法体系得到平衡，欧鲁特卡创造了查贝鲁和康德两种魔法。

欧鲁特卡原名米契尔，老年改名拉布，也是出身于拉克比库村。他在自己的冒险生涯中走遍整个卡卡布世界，接触过每个世界的冒险家，对他来说除了为了自身的修行以外，更重要的是能够用自己的力量去帮助每个世界的主人公们创造属于自己的世界。

[英雄传说 3——白发魔女]

从 3 代开始，『英雄传说』正式从屠龙战记系列独立出来，成为新的长篇"卡布三部曲"。也是从这一代开始，辉煌的卡卡布三部曲正式的拉开序幕。而这更是被玩家津津乐道、并获得『魅力物语』之美誉的扛鼎力作。

这是一个人们坚信大蛇的脊背就是世界尽头的时代。在卡卡布的一端提拉斯伊鲁，拉克比库村的杰立欧和克莉丝按照村里的习俗进行成人仪式，向大陆的五座神庙做一个巡礼之旅。在旅途中，他们遇到许多无法解释的现象，还得知了一位被称作"白发魔女"的少女耶鲁杜的事迹——




■【刊名】: 未定，请预定的亲在填写预定表单时给刊名投票，我们会参考投票来决定刊名，谢谢!
■【出品】:Track Of Dream
■【内容】: 卡卡布系列（白发魔女 / 朱红之泪 / 海之槛歌）全彩插图本
■【性质】: 通常向全年龄
■【主催】:sellen
■【封面】: 冥音 R
■【画手】:（首字顺）Alphy，Aluvain，BAT，Easiyu，ginx13，kotora，NEGI，Robin，sherry，Sinsora，star 影法师，toast，TOTO，钉子，冥音 R，神武月ゆう，义阑，御前十三侍，原子（LOADING...）
■【文字】: 伊谢尔伦的风、kotora
■【排版】:kotora
■【规格】: 全彩，A4，50P 左右
■【售价】:50RMB 以下
■【特典】: 预约特典有（本子制作过程中的花絮小册子，含线稿、草稿、未使用稿、吐槽等
■【取向】: 通常向 全年龄
■【发售】: 上海 10 月底 CC5 首发希望，会开通淘宝通贩及普通邮购，预计会参加北京、上海、南京、广州、成都场，港湾寄卖场次待定
■【印量】: 根据预定人数印，只会比预定数量多印很少一部分
■【官网】:http://hi.baidu.com/trackofed

当耶鲁杜与罪恶的拉务亚尔波同归于尽，大地被染上了令人哭泣的鲜红色的时候，世界寂静了，而那虽然伤感但是蕴涵着无穷生机的片尾曲告诉我们：“耶鲁杜用自己的生命证明了自己的使命，而人类的罪恶不能只靠一个 15 岁的女孩的奔波来解决，预言不能代表一切，人们只有靠自己才能摆脱禁咒的束缚，迎接真正的永恒。这也是克丽丝和杰立欧这对小小巡礼者所要用自己的一生去实现的目标，一个新的时代，就这么开始了。

作为卡卡布的第一部曲，『白发魔女』脱离了『屠龙战记』的王子复国这类俗套，玩家在游戏的过程中充满着新鲜感和充实感，很多细节故事都能给我们的现实生活带来很多的启发和共鸣。在情节上也比前两代更加细致动人，尤其受到女性玩家的青睐。其中游戏对人物的刻画也十分精彩，尤其是白发魔女耶鲁杜。游戏虽然名为『白发魔女』，但耶鲁杜始终没有出现在游戏的进程中，玩家只能通过各地流传的故事来了解这位谜一般的少女，在人们的诉



她那略带淡紫色的银白发丝，不论是一轮明月或是旭日东升，都会映出宛若玉石般的美丽光辉，那湛蓝的双眼甚至比泉水更为清澈，无论是在雪夜、月夜、风夜，不论是黑夜或者白昼，她总是提着灯笼继续她那不为人知的巡礼之旅。

沉默寡言的她，脸上总是带着一抹忧郁的表情。她的足迹遍布大街小巷，而且在她所到之处，也都留下了有关她的种种传闻。她不断地唤醒每个人对明日的觉醒，在她所经之处总是有一些令她放心不下的事情发生。就在灾难波涛发生之际、当危机即将转为威胁之前，为了完成唤醒世人的使命，她始终坚持着巡礼之旅。她有预知未来的能力，所以从她一出生就注定是个魔女，好的预言灵验了，人们就赞美她；但是坏的预言一旦灵验，人们就毫不留情地咒骂她是个魔女，不知从何时起，人们开始叫她“白发魔女”！不久之后，白发魔女失去了影踪，没有人知道她的去向，但各地却都流传着有关她的传闻……

也许在一个天空呈现出淡灰色，到处都有烧不完的篝火，弥漫着淡淡哀伤的晚上，凄冷的秋风卷着那孤零零的几片落叶，徘徊在中世纪古城的街头，忽然风停了，几片落叶失去了动力，落在了一双脚的前边。一个浅紫色头发的少女，穿着薄薄的衣衫，带着浅浅的微笑，独自坐在邻家的窗沿下，在用她那清澈见底的大眼睛注视着你，似乎可以看到你的心底。这时候，略带伤感的音乐从身后响起，你豁然回头，什么也没有，那是上天的恩赐。它注定了这个其实很普通的女孩子一生都要拿着那根怪状奇形的手杖去到处预言却还要承受人们不分青红皂白的叫骂，它注定了这个有时候心里也很矛盾的少女的最终结局是悲惨的。但我们知道，这就是永恒。一个人的责任是不能逃脱的，唯一可以做的，就是尽全力去完成它。




漫画 永倉由紀
シナリオ 森瀬繚



说中慢慢体会到她那孤独、不为世人了解却怀着一颗热爱世界和热爱生活在大地上的人们的心。而在最终章，耶鲁杜的灵魂净化了拉务亚尔之波，展露了她那崇高善良的精神品质，可以说，她才是游戏真正的主角。

就这样，『白发魔女』为卡卡布三部曲奠定了坚实的基础。这部作品有 DOS 版和 Windows 版两个版本。DOS 版是 94 年由 PC9801 所移植到电脑的，中文版由台湾的天堂鸟公司代理。由于发行后获得很高的评价，因此随后的复刻版有 Windows 版、XP 版、SS 版、PS 版和画面大幅翻新重制的 PSP 版等等。就 DOS 版而言，美中不足的地方就是其战斗模式。这个所谓的“人工智能系统”不让玩家在战斗时候操纵角色，而是需要在战斗前向角色输入指令，然后战斗时角色根据指令行事。这种完全由电脑 AI 操控的战斗对运气的依靠程度太高，所以玩家即使等级很低，也有机会轻易过关；反过来说，有些玩家即使练到很高等级，有时也会被某个地方的敌人卡住，因为玩家无法施展战术。除了电脑的 AI，等级也不是胜利的决定因素，因为玩家对角色的指令也是至关重要的。几年后的 Windows 版进行了很多的改良，剧情没有变化，但是战斗模式改为指令式的半自动战斗，可以确切指定角色如何行动，比 DOS 版更加容易操作。相对于 Windows 版的『朱红之泪』，Windows 版的『白发魔女』复刻版并没有什么实质的改进。

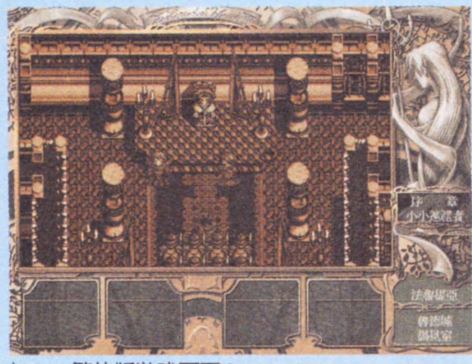
相对而言，复刻版中比较值得推荐的是 Microvision 开发的 PSP 版『白发魔女』，画面进行了重新绘制，全 3D 的背景带来了美轮美奂的视觉体验，新制作的 CG 动画和主题歌等更是惊喜。PSP 版在人设，音乐和系统上也有所改进，是 PSP 玩家不可错过的一作。之后“卡卡布三部曲”都在 PSP 上做了重制版，基本上都是背景 3D 化，重新绘制了人物造型，战斗系统改成半即时制。此外，PSP 三部曲上的存档还可以彼此调用，开启 Extra Story，里面会出现其他作主角的互动。

[英雄传说 4——朱红之泪]

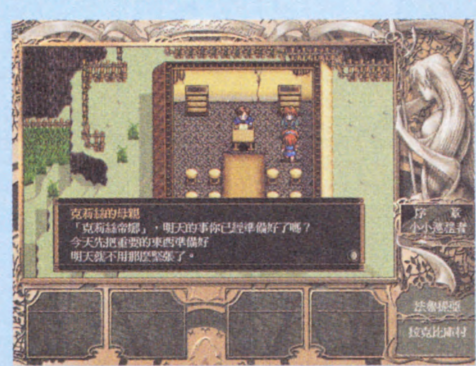
卡卡布的另一端——艾尔・菲尔丁。这个被称为“诸神的昏睡之地”的世界，曾是巴鲁多斯神和欧库托姆神的争斗之地。在这一片大地上，因为人们信仰的两大神明之间的抗争，使得活在世上的人们迷失了生命的意义，因而两大神明的争斗而衍生出来的宗教对抗也没有休止的一刻。



↑ DOS 游戏画面 1　↑ DOS 游戏画面 2　↑ SS 版游戏画面



↑ WIN 繁体版游戏画面 1



↑ WIN 繁体版游戏画面 2



↑ SS 版游戏画面 2







The Legend of Heroes IV
illustrated by Easiyu.羽 2009.07.17
http://hi.baidu.com/easiyu
■【刊名】:未定，请预定的亲在填写预定表单时
刊名投票，我们会参考投票来决定刊名，谢谢!
■【出品】:Track Of Dream
■【内容】:卡卡布系列（白发魔女 / 朱红之泪 /
之槛歌）全彩插图本
■【性质】:通常向全年龄
■【主催】:sellen
■【封面】:冥音 R
■【画手】:（首字顺）Alphy，Aluvain，BAT，
Easiyu，ginx13，kotora，NEGI，Robin，sherry，
Sinsora，star 影法师，toast，TOTO，钉子，冥音 R，
神武月ゆう，义阑，御前十三侍，原子（LOADING...
■【文字】:伊谢尔伦的风、kotora
■【排版】:kotora
■【规格】:全彩，A4，50P 左右
■【售价】:50RMB 以下
■【特典】:预约特典有（本子制作过程中的花絮
册子，含线稿、草稿、未使用稿、吐槽等
■【取向】:通常向 全年龄
■【发售】:上海 10 月底 CC5 首发希望，会开通
宝通贩及普通邮购，预计会参加北京、上海、南京、
广州、成都场，港湾寄卖场次待定
■【印量】:根据预定人数印，只会比预定数量多
很少一部分
■【官网】:http://hi.baidu.com/trackofed







一天，艾文和艾梅尔正在卡特多拉鲁的大圣堂里祈祷，信奉欧库托姆的暗之使徒突然来袭，为了保护神宝不被夺取，兄妹两人被迫踏上了离散逃亡的旅途。八年之后，艾文在贤者雷慕拉斯的悉心照顾之下长大成人，垂暮的雷慕拉斯在临死前告诉了他艾梅尔的下落线索，于是艾文和好友麦尔一起踏上寻亲之旅。

一路上艾文和好友麦尔结识了很多生死与共的伙伴，也经历着种种意想不到的凶险。失散多年的妹妹再次被暗之使徒拐走，好友麦尔神秘失踪，使得艾文一度迷失了自己的信念。幸好大家齐心协力，克服重重的困难，终于打败欧库托姆神，成功化解了上古遗留的诸神之争。艾尔不仅救回了艾梅尔和麦尔，也并且找到生命的真谛：人并不是为了被命运操纵而活在世上。我们不应恐惧未来，更不能因害怕面对未来而停止自己的脚步，只要自己充满信心和勇气，满怀激情地去勇敢面对未来，是可以创造属于自己的明天的。

说到卡卡布的三部作品，其实都在表达同一个主题：如何体现生命的意义。但无论是『白发魔女』中人们追寻希望与光明的巡礼，还是『海之槛歌』中鼓舞人们拥有信心与勇气的纯真乐章，都没有『朱红之泪』中通过沉重的旅途面对命运的挑战来得直接和感动。这也是卡卡布三部曲各有特色，拥有众多Fans的原因吧。“掌握属于自己的命运，创造属于自己的未来”，想必这句话最能体现卡卡布三部曲的主要精神。希望同是玩家的你也能体会卡卡布其中的用心良苦之处，无论是面对自己所要走的路，还是面对现实世界，都要乐观地、积极地去对待。



← WIN 版画面



← WIN 版画面 2

刚才提到的是『朱红之泪』Windows 版的故事内容，其实这一代早在 96 年已经推出了 DOS 版，也是由天堂鸟公司所代理，当时的名字是『朱红血』。作为卡卡布的第二部作品，DOS 版的『朱红血』承继了前作的高人气，发行之前受到玩家的热切期待，但是发行之后的评价却出现了两极化。一部分玩家不喜欢此作，认为没有继承 3 代『白发魔女』剧情丰富的优点，主线故事过于单薄，战斗繁琐复杂，敌人极难对付，因此影响进行游戏的信心和心情。另一些玩家则认为这是卡卡布三部曲中最有特色的一作：特有的“斡旋所”带来了设定丰富的支线剧情；战斗方式更加人性化，回合制的战斗方式可以使玩家施展战略，而且可以自由组合队伍进行冒险。『朱红血』的 DOS 版可以说是英雄传说系列中难度最高的，除了游戏的 Boss 难度极高之外，最后的超时空迷宫也十分棘手，如果不在这个游戏上花较多时间，要通关并不容易。可以这么说，在卡卡布三部曲中，『朱红血』也许不是玩家最喜欢的一部作品，但是其游戏的创新性却是最令玩家难以忘怀的。

而 Windows 版『朱红之泪』与 DOS 版『朱红血』有着很大的不同。首先，故事部分，主题为“与朋友们的友情”，游戏剧情的份量比 DOS 版更重了，加强了每位角色的细节描写，而且和卡卡布其余两部作品更加密切，对人性的探讨也十分的深刻，再次展现了“魅力物语”的地位。在游戏中，玩家可以收集『疾风小子拉宾』和『剑帝扎姆扎』这两部小说，其中『疾风小子拉宾』是以艾文和麦尔等人为原型的创作，而『剑帝扎姆扎』则是讲述卡卡布战争的历史。另外，游戏的战斗方式采用很受欢迎的半即时制，虽然 Windows 版的难点集中在最终的 Boss 上，但是比 DOS 版的最终 Boss 要简单得多，让不能在 DOS 版通关的玩家终于可以得偿所愿了。

但比较遗憾的是，Windows 版游戏的自由度比 DOS 要低很多，玩家不能在游戏开始时候决定角色的魔法属性，不能自由组队冒险，很多的分支剧情大大减少。虽然 DOS 版和 Windows 版各有优缺点，但是大部分玩家都偏爱 Windows 版的『朱红之泪』。同样地，以 Windows 版为基础，『朱红之泪』也有重新绘制人物和背景的 PSP 版。



[英雄传说 5——海之槛歌]

几百年前，有一群住在海边、不知消失到何处的“水底之民”。他们能够自由操纵着“旋律”，用音乐换取力量，并且建立了超乎想像的繁荣。但是这个传承并没有太多的记录，只是成为遥远过去所留下的一个梦幻故事而已。之后，经一名伟大音乐家之手，将古代的“旋律”重现人间，在以音乐为职业的人们之间开始广为流传。这位音乐家的名字是雷欧涅・弗列特利加・利希塔。以演奏家而成名，被称为年轻的天才。但从那以后已有 50 年，他的真相一直不被人所知。

如今有许多演奏者四处巡回演出。他们在各种舞台上展现出了自己的明朗和知识渊博，担负起以演奏来慰藉人们的使命。演奏者们的足迹遍及世界各地。这个故事，也是这些演奏家冒险传奇的其中之一——

男主角弗特是马克贝因乐团的六弦琴演奏者，在独奏会中获得准优胜，是个希望能成为像祖父一样演奏出感动人心乐曲的音乐家；女主角乌娜是乐团的短笛演奏者，与弗特是青梅竹马，心中羞涩地暗恋着弗特；弗特的祖父则是马克贝因乐团的手琴演奏者兼团长，是一位具备深厚道德感及洞察力的旅行演奏家。过着恬适生活的三人，为了追寻著名音乐家雷欧涅所传唱的古代水底旋律“幻之乐章”而展开了一场巡回演奏的旅程，留下各种各样的事迹，写下属于自己的一曲英雄传说……

其实，『英雄传说』系列最吸引人的地方并不是精致的画面或是优美的音乐，而是其细腻而又完整的世界观以及引人入胜的故事情节。比如『海之槛歌』的很多故事就像是发生在身边的日常光景。游戏的剧情从马克贝因乐团展开寻找共鸣石的巡回演奏之旅开始，到和来自其他世界的伙伴拯救生灵，一步步地将各个故事导入剧情的核心。游戏中完整的叙述和紧凑的架构会使玩家不自觉地代入其中，想要更进一步，去探索整个故事的真相。

说起来，角色扮演游戏吸引人之处，并不是一味地去砍杀敌人或练功赚取经验值，而是在于感受游戏的故事情节，还有与剧中人物，抑或是玩家，做感情的互动交流。『英雄传说』系列之所以能吸引人也在于此。『海之槛歌』能够充分发挥故事剧情的精妙之处，让玩家将感情融入其中，从而获得另一番崭新的娱乐性与成就感，可以说是将游戏的故事魅力提升至




■【刊名】: 未定，请预定的亲在填写预定表单时给刊名投票，我们会参考投票来决定刊名，谢谢！
■【出品】:Track Of Dream
■【内容】: 卡卡布系列（白发魔女 / 朱红之泪 / 海之槛歌）全彩插图本
■【性质】: 通常向全年龄
■【主催】:sellen
■【封面】: 冥音 R
■【画手】:（首字顺）Alphy，Aluvain，BAT，Easiyu，ginx13，kotora，NEGI，Robin，sherry，Sinsora，star 影法师，toast，TOTO，钉子，冥音 R，神武月ゆう，义谰，御前十三侍，原子（LOADING...）
■【文字】: 伊谢尔伦的风、kotora
■【排版】:kotora
■【规格】: 全彩，A4，50P 左右
■【售价】:50RMB 以下
■【特典】: 预约特典有（本子制作过程中的花絮小册子，含线稿、草稿、未使用稿、吐槽等
■【取向】: 通常向 全年龄
■【发售】: 上海 10 月底 CC5 首发希望，会开通淘宝通贩及普通邮购，预计会参加北京、上海、南京、广州、成都场，港湾寄卖场次待定
■【印量】: 根据预定人数印，只会比预定数量多印很少一部分
■【官网】:http://hi.baidu.com/trackofed



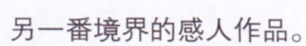




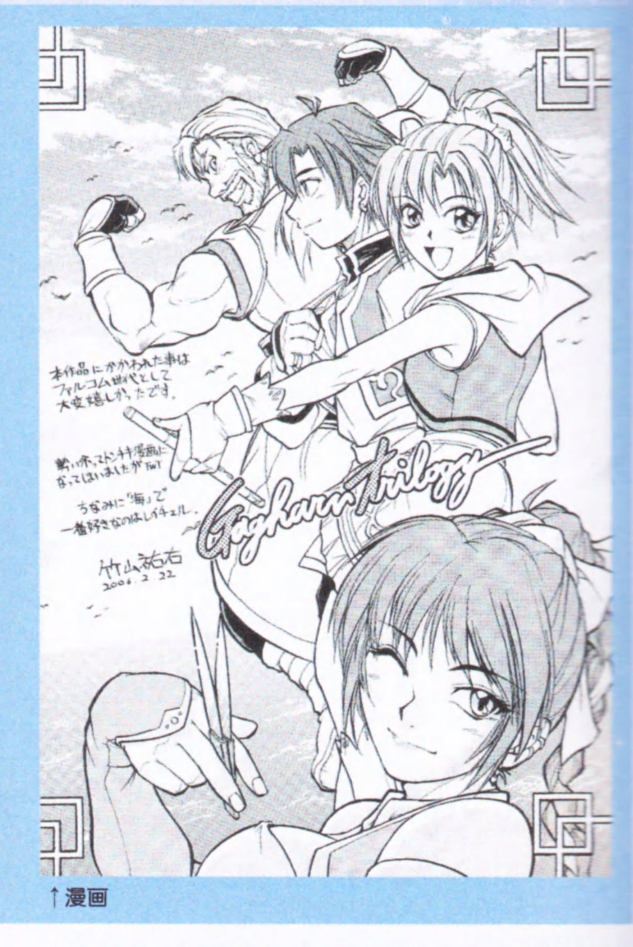


↑游戏画面





↑游戏画面 2



↑漫画

另一番境界的感人作品。

音乐，是这个世界最永恒的语言。人们因为音乐的存在而使心中充满了对世界的爱。而游戏中弗特和他的爷爷马克贝因以及暗恋他的少女乌娜，就是为了追寻著名音乐家雷欧涅所传唱的古代水底旋律“幻之乐章”，而展开了一场巡回演奏的旅程，开始了他们不朽的英雄传奇。

吵架似乎是弗特和马克贝因永远不改变的“习惯”，而清脆的小号声却能适时打断他们。当弗特想询问爷爷是否想出门旅行的时候，本作的第一首背景音乐登场了——『春之歌』。爷爷独自一人弹着他心爱的手琴，眺望着远方的大海，时不时迸发出兴奋的目光，但随之黯然褪色。悠扬的乐曲雄浑而不失细腻和温柔，正如乐曲的名字，使人的心中悄悄地滋生出一点一滴的活力，并随之振奋。 和『朱红之泪』类似，『海之槛歌』的主题之一也都是在鼓励人们勇敢地面对未来，通过自己的努力去解决不利的现状，创造属于自己的未来。

爱情，是这个世界永远不会厌倦的话题。羞涩的乌娜暗恋着不解风情的弗特，于是『恋爱的季节』便时时刻刻地围绕着这两个情窦初开的少男少女，充满温馨和甜蜜的曲调似乎预示这二人的心已经紧紧地贴在了一起。但好事多磨，每一次当乌娜想要向弗特表白的时候，怪物们却总是不识时务地出来送死，看着乌娜无奈地摇头和弗特死不开窍的白痴相，悠然的调子突然变成诡秘、跳跃、尖锐的音调，我们知道，两人拥抱的日子又得往后推了。可以想象，当最后三人找到埋藏在世界各地的 24 块共鸣石就能得到雷欧涅所写的、重现昔日“水底之民”神韵的『底之旋律』的那一刻，所有热爱音乐，不，是热爱这个世界、热爱这个世界全部生命的人都会为真诚祝福他们。他们是英雄，他们的传说将会被后人所传诵。

不仅是爱情，人性中最宝贵最纯真也是最令人感动的亲情也是『海之槛歌』中着重表现的部分。马克贝因是一位充满幽默感和活力的老爷爷，虽然有时候口不对心，但是对一切事物都抱有乐观的态度，而且对自己孙子的成长非常关心。当众人要出发前往异界之前，需要从队伍中选取 6 个人而其余的人要留在威特路那时，马克贝因将本属于他的名额让给了年轻人，这样即便以后威特路那真的遭到毁灭，这群年轻人仍可以在异界中幸免……

『海之槛歌』的特色之一，就是前作中其他世界里面的主要人物都有登场。例如提拉斯伊鲁的米契尔和艾尔・菲尔丁的艾文、麦尔、汤玛斯；特色之二就是战斗更加容易操作，结合前两作的优点，玩家可以同时操纵 6 名角色进行战斗，而且主要角色需要佩戴共鸣石才能发挥真正的战斗威力；而『海之槛歌』诠释最成功的地方就是故事内容与音乐剧情的完美结合，能让玩家们在深入感受游戏情节之余，还能聆听到动人优美的音乐。这种音乐与故事间深刻结合的表现力是最能感动人心的，诚如游戏手册一开始所提及的——优美的旋律能够洗涤人的心灵，哀伤的乐曲能够使人热泪盈眶。在某些时候音乐会对我们产生更大的影响。作为一个以音乐为主题的游戏，『海之槛歌』仍是 Falcom 家族中至今为止配乐水准最高的作品。笔者在此推荐给不在意华丽声光效果而是喜好游戏故事内涵的玩家，不妨去尝试一下这款能够洗涤人内心的感人作品。

Falcom 公司原本打算在 96 年推出 DOS 版的『英雄传说 4——朱红血』之后就放弃开发新的续作，但是在热情的玩家鼓励之下，3 年后还是推出了卡卡布的最后篇章『海之槛歌』，而此作也为卡卡布三部曲写下了不可磨灭的光辉最后一页。之后 Falcom 也曾在 SS、PS 主机上推出过『白发魔女』和『朱红之泪』，但是由于没有 Falcom 名画家制作人设以及故事的大篇幅改动，所以游戏推出后并没有引起巨大的反响。而且不少玩过 PC 版的『英雄传说』Fans 对 SS、PS 的『英雄传说』颇有非议。因为脱离了 PC 版特色、再另创其他风格的『英雄传说』很难让老玩家接受，所以 Falcom 在 PS、SS 上的开发之路走得不是滋味。

空之轨迹三部曲



从“卡卡布三部曲”到现在，Falcom 一直力求在 PC 上加强自己游戏的品质，以寻求新的突破，3D 游戏似乎将要成为 Falcom 游戏再创辉煌的必经之路……

[英雄传说 6——空之轨迹 FC]

五十年前的“导力革命”所带来的“导力器”，被应用于以飞船为首的各种各样技术领域中。在导力器相关技术的推动下，人们的生活进入了一日千里的富裕新时代。然而新的科技所带来的不仅只有生活水平的提高，这个世界上的各个国家为了开发拥有导力力量的兵器而展开激烈的争夺，企图建立属于本国的霸权，大陆陷入了各种势力和野心家驰骋纵横的混乱中。

然而就在这样的乱世中，有着一种名为“游击士”的职业。他们以保护民间百姓安全以及维持地区和平为首要目的，从事消灭魔兽和防止犯罪等工作。游击士并不归属于特定的国家，有着中立的行事立场以及广阔的活动范围，因此成为一名游击士是很多孩子的梦想。

在利贝尔王国的洛连特街附近长大的少女艾丝蒂尔在身为游击士的父亲影响下，自幼向往游击士职业立志成为其中的一员。她的弟弟约修亚也和姐姐有同样的目标，为此姐弟俩一起埋头于各种各样的修行。某日艾丝蒂尔的父亲卡西乌斯收到一封信，得知有大事发生的他留下艾丝蒂尔和约修亚独自启程。

父亲的突然离去，让正在见习的姐弟俩为了成为真正的游击士也决定踏上冒险旅程。一路上两人结识了各种伙伴，也碰到了凶险的敌人，在旅途中经历着磨练，也逐渐地成长起来，最后更是在伙伴们的帮助下挫败了亚兰・理查德上校所策划的政变，拯救了利贝尔。

当玩家经历了千辛万苦到达游戏的最后时，才发现这个壮大的故事竟然才刚刚开始：随着更大的阴谋被揭开，约修亚离开艾丝蒂尔独自开始了新的征途……冲击性的结局出乎每





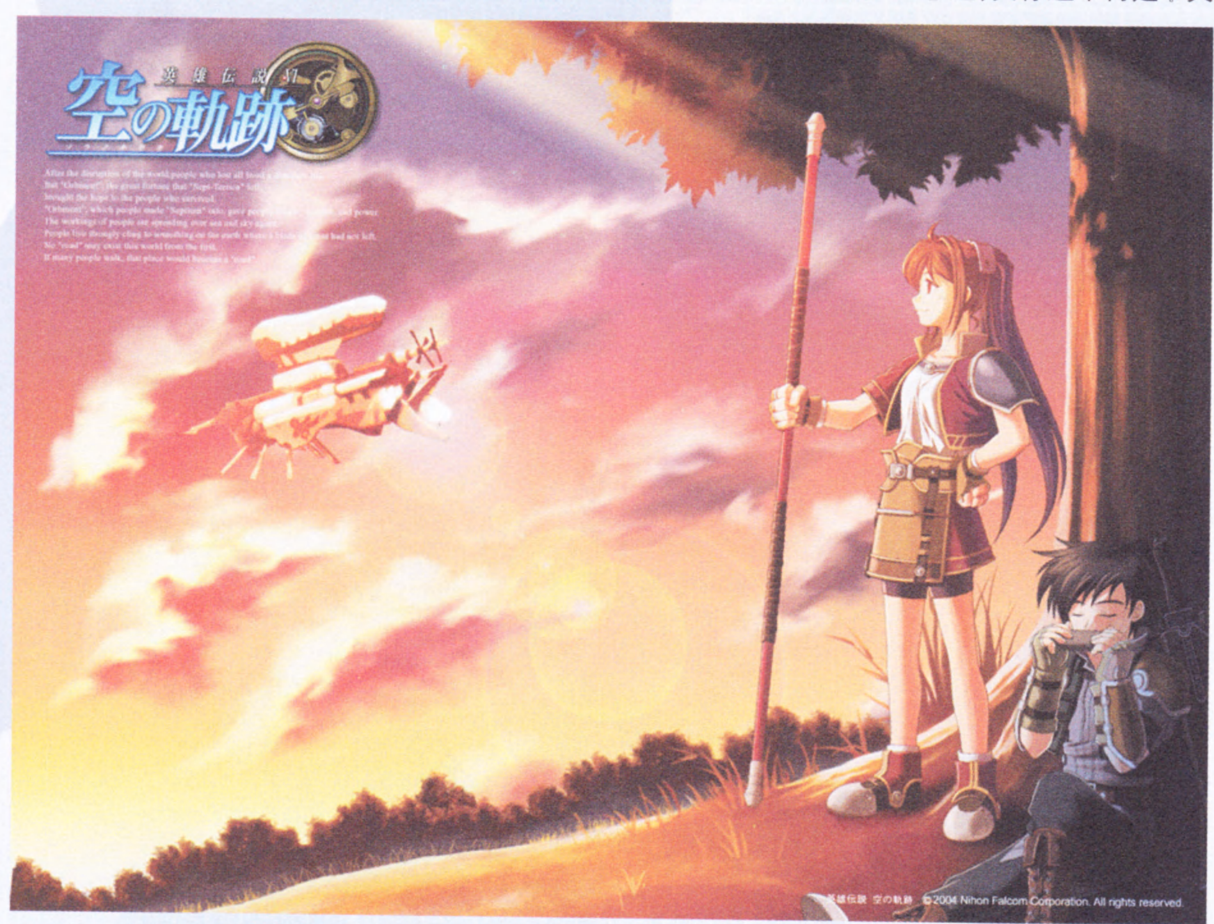


一个玩家的预料。Falcom 的颠覆传统之举给玩家带来了前所未有的震撼；艾丝蒂尔与约修亚在利贝尔王宫天台上那一场凄美的离别，也令众多玩家难以忘怀。游戏结尾时响起的『星之所在』凭借着动听的旋律与剧情的巨大感染力，迅速被广为传唱。

在『英雄传说 6 空之轨迹』中，Falcom 以全新的世界观和全新的故事，向自己的卡卡布系列发起了一个挑战，而且这个挑战成功了。这也是『英雄传说』系列首次采用 3D 引擎，Q 版的 2.5D 人物与精致的 3D 地图结合，既提升了视觉效果，又保留了『英雄传说』一贯的柔和画风；游戏的光影效果相当出色，建筑物和人物在阳光下的影子和战斗中多角度变化所产生的绚丽的魔法打斗效果；游戏中场景也会随着时间的变化而改变。此外，本作的人物和场景都采用真实的大小比例，人物的对话框中也加入了头像，表情丰富，并且会随着对白的不同而发生变化。装备栏中也首次插入了人物的全身像。各方面的出色表现，让『英雄传说 6 空之轨迹』成了新时代的经典。

[英雄传说——空之轨迹 SC]

『英雄传说 6 空之轨迹』发售两年后，Falcom 终于推出了其完结篇——『英雄传说空之轨迹 SC』，同时前作正式更名为『空之轨迹 FC』，分别对应 First Chapter（第一篇章）、Second Chapter（第二篇章）。更为引人暇想的是，从『空之轨迹 SC』起，其标题不再是『英











雄传说6』而只保留『英雄传说』，Falcom是否有意将『空之轨迹』独立成一个新的系列也让人颇为玩味。

『空之轨迹SC』的故事紧接『空之轨迹FC』，理查德上校的政变计划被挫败之后，在暗中操纵这一事件的神秘组织“噬身之蛇”浮出水面。他们似乎还有着更大的阴谋，让利贝尔的上空依旧笼罩在阴霾中。为了粉碎“噬身之蛇”的计划，也为了寻回约修亚，艾丝蒂尔开始了征途。而另一方面，离开了艾丝蒂尔的约修亚，也在为挫败“噬身之蛇”的阴谋而暗中行动着。

在众多游击士及朋友们的协助下，艾丝蒂尔找回了约修亚，约修亚也在艾丝蒂尔的帮助下解开了心结，再次与姐姐并肩战斗。最终两人将“噬身之蛇”的『白面』怀斯曼教授连同女神的至宝之一的“辉之环”一同摧毁，从而粉碎了“噬身之蛇”的阴谋，再次守护了利贝尔的和平。





但“噬身之蛇”并没有因此灭亡，残党仍然在各地蠢蠢欲动。为了阻止他们引发新的阴谋，艾丝蒂尔和约修亚决定离开利贝尔……

『空之轨迹 SC』在承袭前作的基础上补完并扩展了剧情，文字量几乎达到前作的两倍，使得空之轨迹的世界更加宏大。并且，在游戏的结尾再次抖出新的铺垫，为下一作奠定了基础。从系统上，本作沿用了『空之轨迹 FC』的 3D 引擎，并加入了新的元素，使游戏的可玩性和耐玩性进一步提高。战斗方面，新增了连锁战技系统，改进了导力器结构及结晶孔的等级，借由高等级的结晶孔，可配出多达 34 种新增导力魔法。此外游戏的其他细节也得到了相当的完善。新增的钓鱼系统和赌博系统大大丰富了游戏的乐趣；增加攻击料理、所有料理加配图片，从细节上使游戏更加丰满、立体。





英雄伝説
空の軌跡 SC
ソラノキセキSC



[英雄传说——空之轨迹 The 3rd]

虽然 Falcom 为『空之轨迹 SC』打出了“完结篇”的名号，但由于其结局留下了众多未解之谜，因此有部分 Fans 认为可能还会有第三部作品。果不出所料，在一年之后 Falcom 发售了『空之轨迹 the 3rd』，为『空之轨迹』画下句点，“空之轨迹三部曲”的说法也在 Fans 间正式确立。

与前两作不同，『空之轨迹 the 3rd』是一部带有外传性质的作品。其主人公不再是艾丝蒂尔，而改为了『空之轨迹 SC』中的新出场人物凯文神父，以及在『空之轨迹 the 3rd』中首次露面的莉丝修女。

故事以提妲的母亲打捞出浮游都市崩毁时掉落的古代遗物——雷克鲁斯方石为开端，凯文与莉丝在前往调查时一同被卷入异空间。为从中脱身，两人开始了对异空间的探索。在此过程中，他们不断地遭遇到各种不可思议的现象：空无一人的王都、被封印在石中的伙伴、被称为“影之王”的神秘人物……随着伙伴们的一一解放，他们也越来越靠近这一连串诡异事件的真相。原来一切的始作俑者正是那个名为雷克鲁斯方石的古代遗物。它看准凯文的精神创伤，并以此为基础幻化出异空间，将凯文及与他有关的人卷入其中，并试图对现实世界实施干涉。为阻止方石对现实世界造成混乱，凯文与同伴们同心协力击退了敌人，并最终克服了自己内心的创伤将威胁消弥于无形，大家也得以安然无恙地回归现实世界，继续自己的生活和旅程。

『空之轨迹 the 3rd』相对于前两作、或是整个『英雄传说』系列而言，或许又可说是一次全新的突破。游戏第一次出现了几乎全部在“异空间”中进行的剧情，没有任何 NPC。这对于向来重视 NPC、惯于利用与 NPC 的互动来丰富世界观的 Falcom 而言，的确是一次大胆的尝试。虽然其效果众说纷纭，也有人认为剧情明显弱化，但回忆之门剧情的精彩却并无异议，因此从侧面对主线进行了弥补，使得『空之轨迹 the 3rd』依













然可称佳作。

因此，说到本作最大的特色，自然就是“回忆之门”所承载的支线剧情。回忆之门进一步刻画了各主角及主要配角的经历，同时也让玩家对『空之轨迹』的世界有了进一步的了解。另外，还以文献资料的形式对世界观进行了进一步的补充和完善。在回忆之门的太阳门中则穿插有各种小游戏，趣味性与剧情兼具，取得了良好的平衡。

『空之轨迹 the 3rd』中的战斗人员亦是三代之中最多的。玩家不仅可操纵前作的角色，曾是反派角色的玲、理查德，以及王国军的尤莉亚、奥利维尔王子的护卫穆拉此次也会加入队伍，可说是弥补了众多玩家的遗憾。

新作英雄传说 7 前瞻

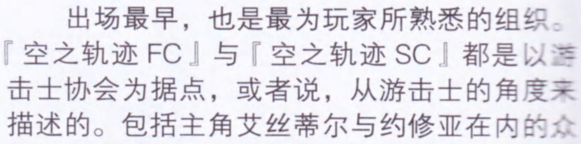


『空之轨迹 the 3rd』的结尾，打出了 Falcom 有意开发『英雄传说 7』的信息。从那时起，Fans 间便一直猜测不断。然而 Falcom 并未再给出更详细的消息，使得『英雄传说 7』长时间以来一直笼罩在迷雾之中。

不过，由于 Falcom 将『英雄传说 7』的初期设定资料集作为新作『YS 7』的赠品之一，因此随着发售日的临近，大众对『英雄传说 7』的关注必然会引起一轮新的热潮。而这一时期，Falcom 又在网站上公开了一张疑为『英雄传说 7』男主角的图片，因而再次引起了各种各样的讨论。现在，就让我们综合至今为止的信息，来对『英雄传说 7』进行一番展望与猜想吧。

[前作视角解说]

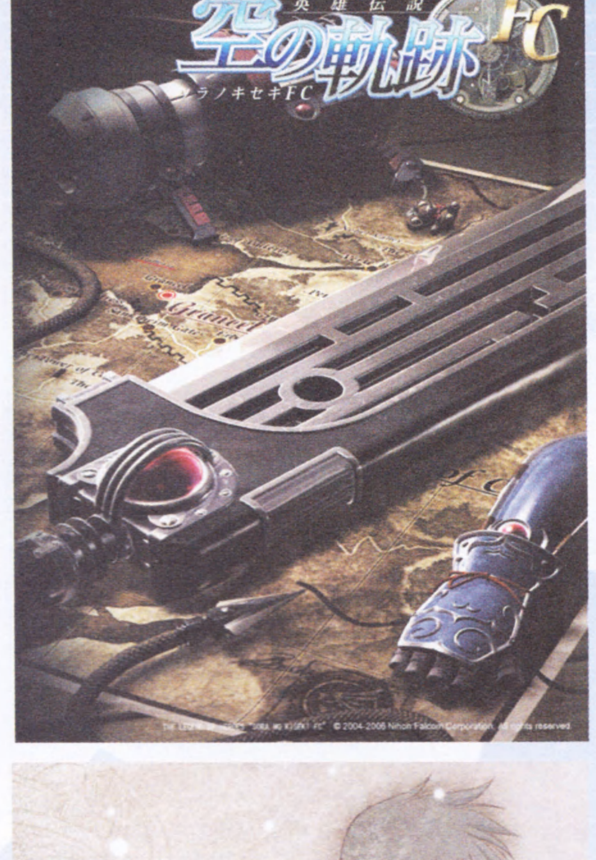
在『空之轨迹』中，前前后后出现了以下几个较为引人注意的组织：



出场最早，也是最为玩家所熟悉的组织。『空之轨迹 FC』与『空之轨迹 SC』都是以游击士协会为据点，或者说，从游击士的角度来描述的。包括主角艾丝蒂尔与约修亚在内的众













多游击士及联络员都得到了鲜明的刻画，他们都有着各自的理想与信念，并愿意为此而不懈奋战。在游戏中，它就是自由与正义的象征。

2）噬身之蛇

以『空之轨迹 FC』的末尾，怀斯曼教授露出本来面目为开端，神秘的结社“噬身之蛇”开始浮出水面。此后，在『空之轨迹 SC』中，结社除了一直扮演穿针引线的角色之外，也开始与主角一行人有了更多的接触。而到了『空之轨迹 the 3rd』，更是在回忆之门中以结社的视角对剧情进行了一番解说，从另一个侧面揭示了福音计划的真相，同时也留下了更多令人值得去猜测或是思考的谜团。

直至『空之轨迹』全篇结束，结社依然留下了众多未解之谜以及尚未露面的人物，其中“盟主”究竟是何许人也、在下一作中他（她）是否会露出庐山真面目，也一直是玩家所关心的话题。因此可以想见，在『英雄传说 7』中还会有他们暗中活动的身影。

3）星杯骑士团

如果要说起星杯骑士在『空之轨迹』中最早的出场，大概当数『空之轨迹 FC』中的小说『红耀石』了。也许没有人会想到，其中的原型人物竟然真的会在游戏中出场吧。如果说『空之轨迹』的前两作是以游击士协会的角度来描述，那么『空之轨迹 the 3rd』则是以教会的视点来展开了。可以说，教会或者说星杯骑士团才是至今为止最为神秘的组织，他们的详细信息至



今也还很模糊。我们知道有十位骑士（其中两位是凯文和瑟尔纳特，“3rd”中出现了另外两位的绰号），骑士有专属座驾，工作主要是维护教会、管理古代遗物，但除此之外，其他信息官方没有对玩家作过多的透露。从这一点上说，他们比结社更为深不可测。而这样一个轮廓依然模糊的组织，在『英雄传说 7』中出场的可能性应该也不低吧。在新作中，他们将扮演什么样的角色，又或是会披露出什么秘密，相当值得关注。

[新作舞台分析]

『英雄传说 7』的舞台已经在『空之轨迹 3rd』发售前的宣传手册上大体提到过，很可能会发生在埃雷波尼亚帝国，而且在游戏中已经通过两个星之门给出了帝国篇的主线暗示——

1、帝国表面会进行由铁血宰相和奥利维尔王子两人所展开的争权内斗（星之门 8『回归帝都』）；

2、结社的奥菲斯计划的第二步——幻焰计划会在帝国上演（星之门 14『幻焰计划』）。

这是目前已知的官方给出的英雄传说 7 仅有的两条主线安排。

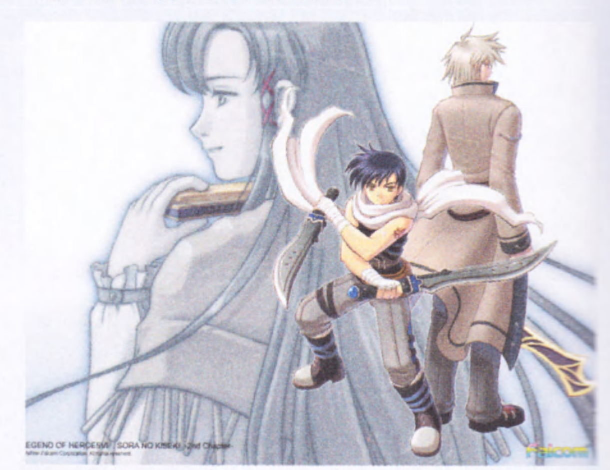
乍看之下，这样的安排与空之轨迹大同小异：『空之轨迹 FC』对应理查德上校的政变，『空之轨迹 SC』则围绕结社的福音计划展开。不过，Falcom 应该不会满足于单纯的重复，他们要如何在一个似曾相识的框架之内填充进新的故事、新的人物与新的感动，让我们拭目以待。

话分两头，关于英雄传说 7 的主舞台——埃雷波尼亚帝国，在『空之轨迹』三部曲中已经提到了一些片面的简介和名词，现在就来对这个几乎可以肯定的英雄传说 7 的游戏舞台进行一番彻底分析吧。

首先，让我们来了解一下关键词。埃雷波尼亚帝国是位于利贝尔北方的强大帝国，也是奥利维尔王子和穆拉等人的故乡。其国徽是一枚刻有“黄金军马”的纹章。埃雷波尼亚帝国拥有强大的军事力量，10 年前曾策动对利贝尔的侵略——正是在这场战争中，艾丝蒂尔的父亲卡西乌斯成为了救国英雄，但艾丝蒂尔的母亲却也永远地离开了人世。而随着『空之轨迹』系列的尘埃落定，与帝国相关的一些蛛丝蚂迹也渐渐浮出水面。

『空之轨迹 FC』中，关于帝国的部分是支离破碎的，更多的时候像是一些伏笔，到了『空之轨迹 SC』中才渐渐地有了一些端倪。

首当其冲的，便是在 FC 中提及的“哈梅尔悲剧”。10 年前，帝国主战派的骨干们在政权斗争中失败，已落入无人响应的落魄境地。因此，他们采用了怀斯曼教授的计策，派出猎兵血洗位于与利贝尔交界地带的村庄哈梅尔，进而以此为借口对利贝尔宣战。这个原本宁静和平的小村庄，就这样在时代的洪流中身不由己地成为了百日战役的导火线，也是福音计划的源头以及整个『空之轨迹』的故事的真正起点。SC 中，古代龙曾说过，命运的齿轮一旦开始转动，就不会轻易停止。纵观整个『空之轨迹』，不妨说哈梅尔就是那枚齿轮——或者说，是让齿轮转动的契机。





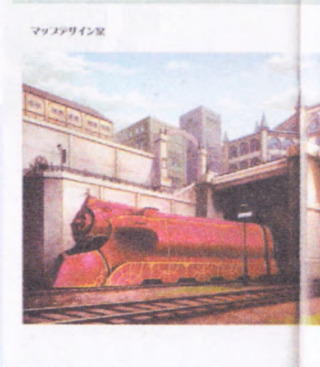














↑在本刊截稿之前刚刚公布的『英雄传说 7』设定图

『空之轨迹 the 3rd』中，进一步透露了一些有关帝国的细节，并成功地将帝国与结社更紧密地挂钩起来。仔细研究『空之轨迹 the 3rd』中几个星之门的剧情，可以理出以下几个线头：

古代遗物与怀斯曼教授故乡的毁灭——3rd 中专门用了一个星之门来讲述这一事件，并且教会对此事的态度讳莫如深，看来背后怕是还有什么不为人知的真相。怀斯曼教授的故乡诺桑普利亚现在是帝国的自治州。但在此之前，诺桑普利亚其实是一个国家，由于盐之桩的突然降临而毁灭。盐之桩后来被教会所收回，并最终用于制裁怀斯曼教授。

有趣的是，教会宣称盐之桩是女神创造力的直接体现，而结社第六柱诺巴尔提斯博士则认为是诺桑普利亚地区的特异产物。根据资深玩家的分析，这里有一个矛盾的结论——教会一方面宣称盐之桩是女神创造力的直接体现，但另一方面教会一直宣传的是女神对人类的爱，为何女神的创造力的直接体现会是毁灭的力量？这是在暗示毁灭只是创造的开始，还是在暗示女神本身是毁灭力量的存在？结合坊间流传的“空之女神就是结社盟主”的说法，想必这一事件至少会是新作的一个伏笔吧。此外，诺桑普利亚公国毁灭时诞生出了“北之猎兵团”，而这支猎兵团十之八九就是袭击了哈梅尔的元凶，帝国、猎兵团、哈梅尔、利贝尔、结社、教会串成一线，看来塞姆里亚大陆上的阴谋还仅仅只现出了冰山一角。

从星之门 8『回归帝都』中，我们则可以一窥英雄传说 7 的社会背景。在这个支线的最后，铁血宰相暗示了自己的目的，他表示“只要能对改革有所帮助的一切都会利用”，就算是结社也不例外。他还说帝国是一个巨大的舞台，包括自己在内的所有人都是棋子，在帝国这个巨大的舞台里上演惊心动魄的物语。而皇子奥利维尔则认为宰相是想在帝国制造一种认知上的狂热，靠这种狂热来打倒反对他的帝国反对派。此外，从宰相与皇子的对话中，可以发现皇子的真正目的——皇子对帝国由贵族所支配的旧有体制相当不满，决定改革；宰相也说出了帝国现在真实的势力分布——反对的诸侯虽然表面上已日薄西山，但其真正实力尚不得而知；而宰相自己除了掌握有三成的帝国正规军兵力之外，还有额外收编的部队，因此哪方势力更强，鹿死谁手还不得而知。由此可见，虽然铁血宰相与奥利维尔都想推进改革，但两人志不同道不合，争端在所难免，一方面宰相兵权在握手段强硬，正是树大招风，与反对派必然也有一番恶斗；王子却是庶出，本无继承大统的资格，一旦他有所行动，其他的王室成员以及大臣中跳出敌对势力也只是时间问题。



此外，关于『空之轨迹 SC』中提到的自治州的武力合并在这里也得到了说明——帝国的谍报部派遣人员前往这些国家，而这些国家不久之后就出现内乱，帝国军则借机以帮助他国武力镇压反对组织的名义进驻他国，最终武力合并这些国家，使之成为帝国的自治州。照此看来，这些国家的内乱很可能是因为帝国派出的谍报人员煽动所导致。

说到宰相出访的目的，其实是为克洛斯贝尔自治州而来——这里处于帝国与共和国的交界处，两国争夺此自治州的主权问题一直没有间断过。虽然在 SC 中，利贝尔曾经以新型引擎作为条件，使两国签订了针对克洛斯贝尔问题的条约，但是现在看来，此条约在宰相行动时就已名存实亡了。而被帝国所吞并的自治州也并不太平，矛盾激化、猎兵团侵入、治安恶化……这些通过并不正当的手段扩充的领土是帝国局势的又一股不安因素，在『英雄传说 7』中可能进一步升级，引发出对帝国产生重大影响的事件。

山雨欲来风满楼。宰相、王子、反对派这至少是三方势力的纠缠，再加上各个自治州的暗潮汹涌，埃雷波尼亚帝国囊括了所有动荡的因素。看来，发生在这片舞台上的故事，从开始就被注定了其不一样的序幕——也许是更加波澜壮阔跌宕起伏的故事。

[新作人物分析]

当然，再好的故事，总要有人去说。接着，就让我们来就英雄传说 7 的出场人物进行一番展望吧。

首先是主角。在消息未明朗之前，玩家之间有很多种猜测，比如奥利维尔、克雷塔等等，不一而足。现在已有设定图的扫描版，故此男主角名字正式确定为 LLOYD BANNINGS，音译为罗伊德・巴宁斯。

而在『伊苏 7』的首次发布会上，Falcom 也展示了作为特典之一的『英雄传说 7 极秘设定画集』中的图片。根据现场照片来看，此次公布的是一位女性角色，可能是新作的女主角，使用的武器应该是导力枪。

另外，从这两张公开的设定图上可以看到，人物设定似乎有所更换，由此，若有前作人物出场，想必也会有新的形象。

其次，是前作可能出场的人物。首当其冲的，自然就是铁血宰相奥兹本，以及奥利维尔（和穆拉）。前文也说过，这两位在新作中很可能有所交锋，再加上英雄传说 7 乃是以帝国为舞台，这两位的出场应该说顺理成章。

提到铁血宰相，自然不能不提到他的书记官——克雷塔·亚兰德尔。3rd 中有两个星之门与他有关，看来也是一个重要角色，而他在星之门 8 中与宰相的一番对话更是让人对他的真实身份产生好奇。从字里行间看来，他很可能就是上文所提到过的帝国谍报部派往国外的人员之一。加上他与宰相间谜团重重的谈话，他对宰相的态度，可以肯定，这个人与新的故事有着非常重大的关联，如果新作中有他的出场，应该说是毫不意外的。

接着是小丑肯帕雷拉。肯帕雷拉是一名特殊的执行者，从 SC 及 3rd 中来看，他扮演更多的是一种“观察者”的角色。“幻焰计划”也是结社的重要活动，那么他自然也会在暗中有所行动，虽然是否会直接露面还很难说。

此外，结社是否会有其他执行者登场也是众玩家关注的焦点之一。毕竟“幻焰计划”是结社一手策划，那么执行者们必然参与其中，不知道在新作中会出现哪几位新的执行者呢。

教会也应该会有角色出现在新作中。塞姆里亚大陆篇准确地说应该是围绕女神的至宝而展开的物语，而教会与女神有着千丝万缕的联系。因此，随着故事的发展，教会与此的联系只会越来越紧密。所以，教会相关人员在新作中的出场也就不难理解了。关键在于，这些人中是不是会有凯文神父，又或者是瑟尔纳特，还是会另有其人呢?

还有不得不提到的，游击士们。玩家间也在猜测前作中露面的一众游击士是否会在新作中现身，但至今没有答案。『空之轨迹』三部曲的主要侧重点在利贝尔，出场的游击士自然也以在利贝尔活动的人居多；而新作的舞台在帝国，他们出场的可能性理所当然地下降了。不过，作为 FC、SC 主角的艾丝蒂尔和约修亚，由于在 SC 结束时离开了利贝尔，并且在 3rd 中提到他们所处的位置正是在帝国与共和国间的一个小自治州，所以他们是否会在新作中出场，还是颇受关注。

至此，我们就把与英雄传说 7 的故事舞台与可能的出场人物大体梳理过了一遍。当然，『空之轨迹』三部曲中细节众多，有所遗漏也或许是在所难免，不过最为重要的信息应该都已包括在上文之中。

英雄传说周边花絮



自从 2000 年 WINDOWS 版『新英雄传说 4 朱红之泪』发售以来，Falcom 时隔四年才推出新作『英雄传说 6 空之轨迹』。这部作品在 2006 年发售了北京娱乐通代理的中文版，连同后来的『英雄传说 空之轨迹 FC』与『英雄传说 the 3rd』一起，“魅力物语”的新篇章在国内外玩家之间引起了巨大反响。20 年来，在英雄传说系列的发展历程中，官方和民间都自发组织了各种活动。

官方：

JDK BAND 演唱会



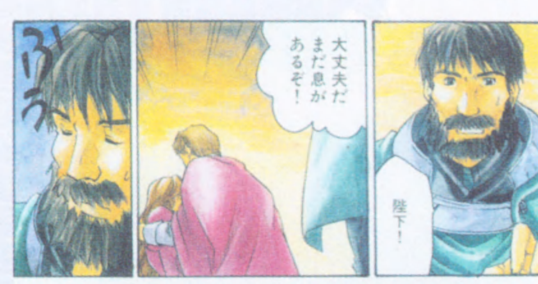
Falcom 的游戏一直以优美的音乐为人称道。负责为 Falocm 的游戏谱写音乐的就是 Falcom Sound Team JDK。现在广为人知的天门（白川笃史）就曾经是这支音乐小组的带头人。除了音乐小组之外，Falcom 还有一支演奏 JDK 乐典的乐队，这就是 JDK BAND。由于『空之轨迹』三部曲的高人气，JDK BAND 在近两年也举办了不少演唱会及公演，并有 CD 发行。

剧情脚本小说

Falcom 曾为『英雄传说 3 白发魔女』发行过脚本小说，这也是唯一一部有关卡卡布三部曲的小说。而在今年 9 月 26 日，Falcom 又将发行『英雄传说 空之轨迹 FC 脚本小说』，不知这回是否会将『空之轨迹』三部曲的脚本小说全都出版呢。

英雄传说漫画

可能很多人尤其是对卡卡布三部曲的玩家只知道游戏、OST 甚至交响诗，但却并不知道『英雄传说』系列其实还有漫画。在角川书店的 GalGame 资讯志『Comptiq』上，有森濑缭担任剧本、永仓由纪作画的『白发魔女』漫画版；在 Falcom 授权其他游戏公司将卡卡布三部曲移植到 PSP 平台上时，在 PSP 版『英雄传说 5 海之槛歌』的专属网页上，就出现了共 3 话左右的短篇漫画。





前不久的 9 月 2 日，Falcom 宣布将『空之轨迹』漫画化，并公布了若干设定图，看来『空之轨迹』的 Fans 又有了新的期待。

广播剧 CD

『空之轨迹』反响热烈，Falcom 于是趁热打铁，请来一干实力声优共同将『空之轨迹』广播剧化。神田朱未、斋贺弥月、子安武人、绿川光、桑岛法子等声优的加盟为广播剧增色不少。目前，Falcom 已发售『空之轨迹』广播剧 CD 四部，分别是『空之轨迹 FC ~ 旅行的决意』、『空之轨迹 SC ~ 相连的羁绊』、『空之轨迹 the 3rd ~ 魂之刻印』，以及『空之轨迹 约修亚物语 ~ 被封印的记忆』。



近期，Falcom 又在官网上发布了制作『空之轨迹』第 5 部、第 6 部广播剧的消息。这两部广播剧与『空之轨迹 约修亚物语』一样，都是属于外传性质。其中，第 5 部以提妲及她的家人为主角；第 6 部则是以科洛斯为中心所展开的学园故事。在新的广播剧中，又有雪野五月、草尾毅两位实力派声优加盟，令人期待。这两部广播剧分别名为『空之轨迹外传 ~ 巨大的决心，微小的一步 ~』（第 5 部）与『空之轨迹外传 ~ 展开羽翼之时 ~』（第 6 部），预定于 2009 年 11 月 28 日发售。

高速巡洋舰“埃尔赛尤”模型



玩过『空之轨迹』三部曲的玩家，想必都对游戏中利贝尔王家所拥有的高速巡洋舰“埃尔赛尤”号印象深刻吧。现在，Falcom 正在将它制作成 1：200 的模型。让我们一起期待它问世的那天吧。

TDC，世界语“Trako De ĉelo”的缩写，也就是“空之轨迹”。社团成立于2006年12月，对『空之轨迹》的热爱让这些陌生人凝聚到了一起。近三年来，TDC参加了07、08年两届China Joy，并组织了多次外景活动。一步步走来，社团规模从建团初的十多人扩展到五十二人，仅同台比赛的Coser就有30余人之多。许多新人从一个游戏爱好者成长为一个Cosplay表演者，社团也变成了一个其乐融融的大家庭。对『空之轨迹》的演绎已经画上了圆满的句号，但是TDC正在蓄势待发，将会在未来划出更灿烂的轨迹！

"To be continued...The Legend of Heroes Ⅶ."



民间：

都说人民的创造力是无穷的。在国内，英雄传说系列与空之轨迹的爱好者们也用各种形式表达了他们对作品的喜爱。

翻唱填词活动

从『英雄传说 空之轨迹FC』开始，英雄传说系列有了真正的主题曲。『星之所在』迅速在玩家之间流传开来，众多爱好者开始一展歌喉。至今仍有人不断在翻唱这首歌，网络上已流传成百上千个翻唱的版本。此外，也有不少玩家为这首歌谱写中文歌词。『空之轨迹』三部曲中，最具影响力的无疑就是这首『星之所在』。另外，『空之轨迹』三部曲中出现的其他歌曲，如『I SWEAR』、『琥珀之爱』、『空之轨迹』、『仰望天空』等也有为数不少的翻唱。





COSPLAY

『空之轨迹』三部曲以其宏大细腻的剧情，富有个性的人物形象，也赢得了不少Cosplay爱好者的青睐，个人或是团体的各种大大小小的Cosplay层出不穷。近几年，在国内的大型漫展或是Cosplay大赛上，『空之轨迹』的Cos团队也频频亮相，受到了不少关注，也进一步提升了『空之轨迹』系列的知名度。今后，想必这样的活动还将继续下去吧。

同人创作

『空之轨迹』三部曲的结尾留下了众多未解之谜，让人对它的后续充满猜测。在这样的背景下，诞生出了不少同人小说，以及对作品的各种剖析，其中不少观点颇有见地。

另外，众多画手也纷纷创作英雄传说系列的同人图，甚至于自发将FC的剧情漫画化，集结成同人志在各大漫展上出售，并取得了完售的成绩。

今年是英雄传说系列诞生20周年，已经有小组计划推出以卡卡布为主题的同人纪念绘本，目前预订量已超过百册，正应了“经典是不会被遗忘的”这句话。

其他的还有模型爱好者自发制作“埃尔赛尤”号纸质模型等等，在此不一一赘述。



英雄们的传说陪伴我们走过了20载春秋，在新的世纪，它正在重新焕发出新的生机。让我们共同期待，新的英雄传说能续写出新的辉煌！▲



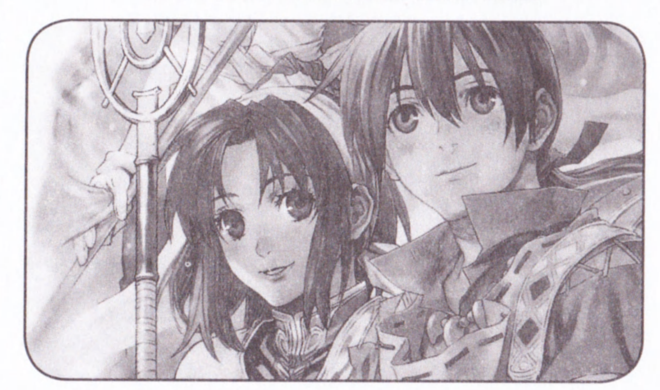
腐动漫、腐Drama、腐游戏、腐同人，有关“腐”的一切
801彼女
2009
10
《801彼女》10月号总第八期
9月20日上市（封面露中）



动漫、Galgame、同人、Cosplay……
生活志！
2009年10月号
2009
Oct.
12
总第十二期
零售价25
推广价20元
二次元
狂热
封底故事
京都少女
宅男的圣战
Comike初体验
敞开“心灵之窗”，迎风追寻“空之记忆”
新海诚的镜头语言解读
人形新评
疾风点破：战国兰斯之山本56
ISBN 7-900433-61-9
9 787900 433619

北京市海淀区知春路113号银网中心A座1202室　《二次元狂热》编辑部

1	0	0	0	8	6





读者调查函

姓名		女·男	职业·学年	
QQ/mail		岁	控 萝莉·御姐	宅度 ☆☆☆☆☆
住所				
邮编				

『二次元狂热』因你而改变——

1 购入本刊的场所

□书店 □报亭 □动漫店 □网购 □其他（　　　　　　　　）

2 购买本刊的理由

□对宅有爱 □封面 □杂志内容 □版式 □赠品（包含光盘）

□二次元狂热 □鄙视小白 □他人推荐 □其他（　　　　　　）

3 获知本刊的途径

□网站广告 □动漫杂志广告 □他人推荐 □自己发现 □其他（　　）

4 对本期杂志的评价

□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没看法 □其他

5 本期杂志栏目调查（喜欢涂黑，不喜欢画×，没意见留空）

□河蟹子相谈室 □二次元资讯 □音乐空间 □业内通信 □东方专区 □天朝绘师 □本期特辑 □音律地平 □萌绘师 □动漫研究 □同人新作 □游戏研究 □二次元创造

6 本期最喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　）

本期最不喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　）

希望杂志加上的内容（　　　　　　　　　　　　　　）

7 最希望二次元的结构

□游戏（　%）□漫画（　%）□动画（　%）□专栏（　%）

□图片（　%）□COS（　%）□同人创作（　%）

8 对于3D（COS）内容的希望

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

9 对于游戏剧情小说的希望

□加入杂志内容 □抵制加入 □无所谓

10 对于国内同人作者画手的希望

□保持现状 □全部去掉 □再增加一点

11 一本高端杂志最重要的方面是

□杂志本体 □赠品 □DVDROM □品牌效应 □其他

12 常购买的动漫类杂志　（　　　　　　　　　　　　）

二次元狂热 10月号（Vol.12）回函专用纸

（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）